

## Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic

Por **Jesús Castillo Vidal**

**Resumen:** Se presenta un modelo teórico para el análisis de contenido de los cómics, teniendo presente su dualidad principal dada por la utilización conjunta de texto e imagen. De esta forma se ofrece una serie de procedimientos de análisis en ambos casos, haciendo especial hincapié en el análisis visual del documento tanto desde el punto de vista icónico como iconográfico, para lo que ha sido necesario acudir a los modelos semióticos y de teoría de la imagen. Además se ofrece una pequeña introducción a las razones por las cuales el cómic aún no ha sido tratado en profundidad por el profesional de la información.

Jesús Castillo Vidal, licenciado en documentación, diplomado en biblioteconomía y documentación por la Universidad de Granada. Actualmente trabaja como técnico-formador en el Área de Bibliotecas de Baratz, Servicios de Teledocumentación, colabora habitualmente en la creación de contenidos para el portal @bsysnet.com y pertenece al comité de redacción, desarrollando tareas de redactor jefe, en la revista *El profesional de la información*. En los últimos años ha centrado sus estudios en diversos aspectos documentales relacionados con el mundo del cómic.



**Palabras clave:** Cómic, Análisis de contenido, Análisis documental de imágenes, Semiótica, Teoría general de la imagen.

**Title:** Theoretical foundations for the analysis of the content in sequential narration by means of fixed images: the comic

**Abstract:** This paper presents a theoretical model for the analysis of the contents of comics, taking into account the duality represented by the joint use of text and images. A set of procedures is given for both cases, with emphasis on the visual analysis of the document both from an iconic and an iconographic point of view and introducing semiotic models and image theory. In addition, the article reflects upon the reasons why comics have not been treated more seriously by the information professional.

**Keywords:** Comics, Content analysis, Images analysis, Semiotics, Image theory.

**Castillo Vidal, Jesús.** "Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic". En: *El profesional de la información*, 2004, julio-agosto, v. 13, n. 4, pp. 248-271.

### 1. Introducción

Probablemente no exista ningún otro documento tan olvidado en la investigación por los profesionales de la información como el cómic, a pesar de que se encuentra presente prácticamente en la mayor parte de las bibliotecas. Las razones de esta falta de atención (tanto de bibliotecarios como de documentalistas) son múltiples. Principalmente porque desde siempre ha sido un medio poco valorado entre los especialistas y, excepto en momentos muy puntuales de su historia o en países donde su industria está muy desarrollada, apenas sí se le ha prestado la atención debida: aficionados y creadores se encuentran dentro de un gueto "desvinculado tanto del éxito masivo como de las élites de la cultura" (Coma, 1989, p. 12). Esto le ha lle-

vado a una tierra de nadie que no favorece en absoluto su estudio ni su respeto, pues no sólo ha sido relegado a un papel más que secundario, sino que su consideración como documento merecedor de estudio por parte de ciertos colectivos simplemente no existe.

Así pues, el objetivo de este trabajo no es otro que estudiar cuáles son sus características desde un punto de vista exclusivamente documental, para ofrecer un método de análisis de contenido capaz de extraer todos sus elementos de interés. Evidentemente, la mayor parte de la información que nos suministra es visual y su transliteración a la palabra será el campo de estudio en el cual nos moveremos con la intención de aportar una metodología específica para su tratamiento. Sin embargo, no sólo habrá que tener en cuenta el aparta-

do gráfico pues el cómic, como portador de información, es muy rico en matices de todo tipo. No en vano su naturaleza verbo-icónica (o escrito-icónica, como algunos autores defienden) nos hace adivinar que la información nos llegará a través de dos caminos: la palabra y la imagen (símbolo, icono o signo, en definitiva el dibujo). Todo un reto analítico al cual aún no hemos podido ofrecer una solución satisfactoria. Su consideración como arte o no, no es nuestro objetivo; sin embargo esperamos que al final de este artículo cada cual pueda sacar sus propias conclusiones al respecto.

## 2. Las razones de la indiferencia

Antes de empezar es conveniente apuntar ciertas nociones que nos puedan ayudar a la hora de comprender la omisión y las razones que han llevado a esta situación. Los actores que forman parte de este escenario son los siguientes:

### a. Expertos y aficionados

En cuanto a los primeros hemos de aclarar que nos referimos a aquellas personas que centran sus análisis en el cómic y que han basado sus estudios principalmente en el establecimiento de sus raíces históricas, en un auténtico logro de recuperación bibliográfica. Es verdad que no es tarea suya entrar a debatir las cuestiones que desde la documentación podemos ofrecerles, pero no es menos cierto que hay la sensación de que existen clanes independientes que hacen la guerra cada uno por su cuenta, a veces unos contra otros. Un ejemplo lo veremos más adelante cuando entremos a analizar una de las partes componentes del cómic: el texto, y cómo esta cuestión ha producido un auténtico cisma en relación a su origen y nacimiento. Como resultado, nos encontramos con un panorama un tanto desolador en donde no se es capaz de ofrecer un contexto idóneo para asentar unas bases teóricas del medio, aceptadas y admitidas por una mayoría representativa, y que además no existe, ni mucho menos, una metodología específica que permita su consideración como estudios de investigación académicamente válidos<sup>1</sup>. Por otra parte, lo que sí existe es un número relativamente alto de obras de carácter didáctico que tienen como objetivo la enseñanza del cómic desde una perspectiva práctica para todos aquellos que quieran dedicarse profesionalmente al medio o artículos que centran sus estudios en la historieta desde diversos modelos teóricos, pero siempre desde fuera de su propio contexto.

En lo que respecta a los aficionados (nos referimos al lector tipo medio) están más preocupados en otras cuestiones menos académicas y más centradas en el coleccionismo que en los aspectos documentales de lo que compran. Evidentemente hay excepciones, pero sus inquietudes se centran más en la obtención de da-

tos puntuales de su colección, autores favoritos o próximas novedades (datos que obtienen sin problemas en las revistas que, a tal efecto, se publican actualmente o bien en las numerosas páginas que existen en la Red) que en estudios más concretos y específicos.

### b. El mundo de la cultura

Probablemente sean el colectivo que más le ha dado la espalda favoreciendo su alejamiento de la esfera cultural. Su inclusión dentro de la cultura de masas (y las connotaciones negativas que ello conlleva para ciertos grupos elitistas) lo ha llevado a la situación paradójica que anteriormente mencionaba **Coma**. Siguiendo con el mismo razonamiento, **Gubern** (1992, p. 217) en relación a la entronización que la cultura europea había hecho de la palabra escrita frente a la imagen impresa de gran difusión durante el siglo XX afirma que "víctimas de esta jerarquía entre textualidad e iconicidad, los cómics tardarían muchos años en Europa en ser algo más que un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil [...]. Y de ahí procederá también el prolongado desinterés de los intelectuales europeos hacia el cómic, cuyo desbloqueo cultural se inició en la década 1960-1970". Precisamente de esta época es uno de los estudios más importantes dentro de la esfera del cómic (así como de la consideración de la cultura de masas en general como cultura de total derecho) y punto de inicio de otros muchos que vendrían con posterioridad: *Apocalípticos e integrados*, que **Eco** realizó en 1964.

---

**«El cine y el cómic, aun a pesar de disfrutar de algunas semejanzas son más las enormes diferencias que los separan y por lo tanto los métodos de análisis también han de ser diferentes»**

---

### c. Profesionales de la información

Su intervención, o más bien, la falta de ésta, se ha producido desde dos vertientes diferentes:

—Aunque el cómic como tipo documental sí está más o menos controlado por los servicios bibliográficos nacionales, no existen catálogos especializados ni un tratamiento específico. Como documento bibliográfico presenta unas características propias que lo convierten en algo ciertamente especial y las normas de catalogación actualmente vigentes apenas pueden adaptarse a su realidad. Esta afirmación que, para muchos bibliotecarios (por desconocimiento) puede parecer hasta grotesca, es completamente real. Un acercamiento a este mundo desde la descripción bibliográfica lo podemos ver en **Ellis, Randall** y muy brevemente

te en **Castillo**<sup>2</sup>. Éstas son sólo algunas pequeñas muestras de lo que el mundo del cómic es capaz de ofrecer y de lo equivocadas de muchas de las actuaciones que sobre él se llevan a cabo en nuestras bibliotecas.

De cualquier forma, son de destacar las recientes iniciativas (con un claro objetivo didáctico) llevadas a cabo por el *Col·legi Oficial de Bibliotecaris-Documentalistes de Catalunya* (incluso se ha creado un grupo de trabajo específico) para la divulgación de las características del cómic entre el profesional bibliotecario: nos referimos a la *1a Jornada de Trabajo sobre el Cómic* (6 de mayo) y el curso “Bases per conèixer i classificar els còmics” (17, 21, 24 y 28 de mayo). Esperamos que estas propuestas no sólo se consoliden en el futuro sino que además se desarrollen y potencien.

<http://www.cobdc.org/grups/comic/index.html>

[http://www.laguiadelcomic.com/noticias\\_457.html](http://www.laguiadelcomic.com/noticias_457.html)

<http://www.cobdc.org/05cursos/curs0Marc.html>

—Desde el punto de vista del documentalista también ha sido olvidado en el sentido de que, como documento gráfico (acompañado o no de texto) compuesto de imágenes fijas yuxtapuestas, cuya secuencialidad es usada para narrarnos algo, no ha sido jamás analizado en sus estructuras básicas. En el campo de la documentación, al hablar del tratamiento documental de las imágenes nos hemos referido principalmente a la indización de documentos audiovisuales, a la imagen en movimiento, y sobre todo desde el punto de vista informativo con los archivos de las televisiones, los programas de actualidad y de noticias como referente. En todo caso, y en estudios más recientes, como el de **Pinto, García y Agustín** (2002) también se han tenido en cuenta las narraciones mediante imágenes en movimiento como el cine, pero siempre desde una perspectiva muy genérica. Desde luego, sopesando las características propias de cada medio, el cine y el cómic, aun a pesar de disfrutar de algunas semejanzas son más las enormes diferencias que los separan y por lo tanto los métodos de análisis también han de ser diferentes.

### 3. Las consecuencias de la indiferencia

Podemos decir que el acercamiento desde nuestro mundo profesional se ha dado siempre desde la recomendación o consideración del cómic como un material válido para estar en la biblioteca, como documento legítimo en la educación, pero que en pocos casos va más allá de unos cuantos artículos recomendando una u otra colección para incorporarla a los fondos. Además, este hecho es un proceso cíclico en el tiempo y, aunque puntualmente pueda tener su importancia como documento referencial (y posteriormente histórico) una de las características del cómic es que su ciclo

de vida, excepto colecciones muy consolidadas, es muy breve y se descataloga muy deprisa, con lo que la vigencia de este tipo de trabajos es muy limitada. Nadie duda de la utilidad o no de la presencia de materiales videográficos en la biblioteca, o de documentos digitales, ni aparecen artículos demostrando su valía, ¿por qué entonces hacerlo con el cómic? Hay que ir un paso más allá de lo que se está haciendo puesto que no se están obteniendo resultados concretos en cuanto al establecimiento de unos procedimientos de trabajo válidos<sup>3</sup>.

---

**«Un punto de especial interés sería la creación de un centro institucional que sirviera de guía para la elaboración de estudios concretos sobre el medio, como existen en otros países de nuestro entorno»**

---

Por otra parte, y tomando en este caso como referencia el documento digital, los documentalistas hemos encontrado en esta parcela un campo abonado desde donde analizar sus características. Son numerosísimos y muy variados los estudios que lo analizan desde todos los puntos de vista posibles: catalográfico, análisis de contenido, posibilidades académicas, de citación en trabajos, opciones en el préstamo, y así un largo etcétera. Un tipo documental recién llegado a nuestras manos tiene en su haber ya un número de artículos tan grande que el cómic jamás podrá llegar a tener, a pesar de que la historia de éste supera, incluso, la misma existencia del libro como lo conocemos en la actualidad. La razón que ha provocado esta situación no sólo es evidente, sino que es la clave que nos da la respuesta: la necesidad.

La necesidad de control, de aplicación en centros que los utilizan para todo tipo de tareas, de normalización en las descripciones y, por qué no decirlo, de subirse fácilmente al carro de los estudios que se suponen están en la punta de lanza de la investigación actual en el análisis del documento digital (si le sumamos el calificativo de multimedia entonces, el éxito está del todo asegurado). Sin embargo para el mundo del cómic no existe, supuestamente, ninguna de estas necesidades, a lo que habría que sumar la poca consideración que desde ambientes académicos ha tenido tradicionalmente. Un punto de especial interés sería la creación de un centro institucional que, a nivel nacional, sirviera de guía para la elaboración de estudios concretos sobre el medio, como existen en otros países de nuestro entorno<sup>4</sup>.

Dejando de lado el punto de vista bibliotecario, el cual nos daría pie a escribir otro artículo tanto (o más)



extenso que este, nos centraremos a partir de ahora, y ya definitivamente, en la vertiente documental del problema: el análisis de contenido del documento, preferentemente de su naturaleza visual. Resulta verdaderamente sorprendente que en los planes de estudio de las diferentes escuelas y/o facultades de biblioteconomía y documentación no se haga mención alguna a su análisis<sup>5</sup> en asignaturas relacionadas con el tratamiento de la imagen. Probablemente esto se deba a que en dichas asignaturas se trata el documento audiovisual desde su perspectiva informativa, mientras que el cómic está más orientado al ocio y a la distracción. Sin embargo el cine también comparte plenamente esta característica y no por eso se ha dejado de analizar.

#### 4. Naturaleza del documento

En primer lugar ubicaremos el cómic en un marco conceptual para, con posterioridad, entrar de lleno en sus características más relevantes para el análisis de contenido. No podemos proponer un método válido si antes no entendemos su propia estructura y elementos constitutivos. Según **Pinto, García y Agustín** (2002, p. 51) "son muchos los criterios que se utilizan para clasificar los documentos, y cada uno de estos criterios responde a algún tipo de finalidad práctica y tiene, por tanto su legitimidad", lo cual es cierto. Sin embargo, tampoco debemos olvidar de forma sistemática al documento que aquí analizamos, como ha venido ocurriendo hasta ahora. Un breve repaso a algunas tipologías documentales nos hace ver de nuevo que, para el mundo de la documentación, el cómic prácticamente no existe.

En **Rodríguez Bravo** (2002) ocurre algo similar. La autora recoge diversas clasificaciones de documentos atendiendo a distintos criterios y, aunque en alguna podríamos englobar el cómic dentro de algún "etc.", en ningún caso es nombrado explícitamente.

**Chaumier** (1986), en su obra clásica, cuando realiza la clasificación de documentos visuales incluye el dibujo con texto dentro de los documentos iconográficos, pero el hecho de que únicamente entienda al cartel dentro de esta categoría nos hace deducir que no pensó en el cómic como documento de interés.

Para terminar, y por ser la obra más reciente, nos quedamos con **Pinto, García y Agustín** (2002) donde tampoco lo encontramos (ni siquiera cuando vuelve a hablarse de imágenes fijas, con movimientos expresados en potencia, acompañadas de texto escrito, p. 117) o cuando se realiza un cuadro perteneciente a la división de documentos icónicos, a pesar de lo detallado de su exposición (p. 222). Como mucho, nombra la categoría de "dibujo" que en ningún caso es aplicable al cómic, aunque esté compuesto en su mayoría por dibujos. Excepto en contadas ocasiones, el cómic vuelve

a olvidarse. De nuevo el hecho de que no sea un documento textual ni audiovisual en sentido estricto ni gráfico propiamente dicho como lo es la fotografía o el cartel, lo deja fuera de juego. Sin embargo nos encontramos con una clasificación interesante que nos servirá de punto de partida (p. 148). En la tabla perteneciente a la compresión de los niveles de estructuración de los mensajes como requisito previo para su análisis, sí que lo hallamos dentro de la imagen fija narrativa. Además, dicha tabla también proporciona un pequeño acercamiento al método propuesto de análisis en cuanto que los niveles que se proponen son: tópico (tema), mensaje, macro y microproposición, signo y unidades semánticas.

##### 4.1. Posibles perspectivas del análisis de contenido

Desde el punto de vista estructural y compositivo, el cómic no se encuentra muy lejos de otro tipo documental que aún tiene peor consideración y que en la actualidad está prácticamente desaparecido: la fotonovela, aunque el lenguaje narrativo de ésta es mucho más pobre. Teniendo en cuenta el grado de iconicidad de las imágenes, los dibujos animados también comparten cierta similitud, aunque su composición narrativa es diferente, más cercana al cine evidentemente; sin embargo cine, cómic y dibujos animados basan su existencia en el empeño en contarnos una historia, en relatarnos algo mediante imágenes. En **Altarriba** (1998, p. 17) es posible profundizar de forma más interesante en estos temas pues, como afirma, la especificidad de la historieta viene determinada por "su particular manera de articular las relaciones entre viñetas". Éste es un punto fundamental para entender el contenido y su análisis: la elipsis entendida no como un elemento de la narración que puede o no utilizarse (como ocurre con los *flashbacks* en función de las necesidades de la historia) sino como característica constitutiva básica, que lo va a marcar de forma inexorable y que conlleva intrínsecamente la secuencialidad (temporal y espacial) de la yuxtaposición de imágenes fijas.

Existe una corriente en la investigación sobre cómics, inspirada claramente en el predominio e influencia de la cultura estadounidense en occidente, que mantiene que su nacimiento y reconocimiento de sí mismo se produjo exactamente un 25 de octubre de 1896 en EUA<sup>6</sup>. En esa fecha se publica, en el *The Journal dominical* (periódico de New York perteneciente a **William Randolph Hearst**, personaje en el que posteriormente se basó **Orson Welles** para su célebre *Ciudadano Kane*) la tira *The yellow kid and his new gramophon*, de **Richard Felton Outcault**. Según los expertos, la novedad radicaba en la conjunción de texto e imagen para el desarrollo y comprensión de la historia, sobre todo mediante el uso de bocadillos. Así pues,

con estos datos, y obviando por completo toda la riqueza de la tradición cultural escrita europea anterior a este hecho, en 1989 un grupo de 11 expertos se reúnen en Luca (Italia) durante la celebración de uno de los salones de cómic más importantes de Europa (cuyos premios tienen curiosamente el nombre de *Yellow Kid*) y deciden que ése es el primer cómic de la historia<sup>7</sup>. No vamos a ir más allá en esta breve reseña del supuesto origen del cómic que en realidad es uno de los mayores engaños y/o errores en la historia del arte<sup>8</sup>. También es un hecho muy triste, ya que apenas existe documentación escrita (de calidad, por supuesto) que atestigüe tal evento, o que argumente de forma razonada y clara algo tan importante como la reunión de una serie de expertos que decidieron poner una fecha para el nacimiento de un arte. Otra prueba más de la poca concienciación metodológica respecto de la investigación existente en este ámbito.

En realidad un cómic, entendido o no como obra de arte, o como un medio de comunicación, o desde cualquier otro punto de vista es algo muy complejo. No nos vamos a arriesgar a dar una definición y una clasificación de este documento, pero sí que podemos estudiar qué es lo que han dicho otros expertos que puede ayudarnos en nuestra búsqueda metodológica.

#### a. El cómic en relación a la comunicación

Desde el punto de vista del arte, y como cualquier otra clase de manifestación artística gráfica, cumple una función de comunicación visual y entran en el juego factores presentes en todo tipo de proceso comunicativo (Prette; Giorgis, 2002, p. 5):

- Un emisor: autor o autores que comunican.
- Un mensaje: el contenido de la comunicación.
- Un código: el sistema de signos utilizado y que debe ser conocido por quien recibe el mensaje.
- Un medio: permite físicamente la transmisión del mensaje.
- Un receptor: persona a quien es dirigido.
- Un contexto: en cuyo interior se produce la comunicación.
- Una función: la intención que tiene el emisor.

#### b. El cómic como lenguaje

Para entender este punto mínimamente volvemos la vista hacia el semiólogo Eco (2001, pp. 155-160) quien afirma lo siguiente en relación al lenguaje del cómic:

- Se asienta sobre una iconografía propia, básicamente apoyada en convenciones globalmente aceptadas.

—Posee una semántica derivada del uso de los símbolos y convenciones anteriores, siendo su elemento fundamental el uso de los bocadillos.

—"Los elementos semánticos se componen de una gramática del encuadre" cuya buena utilización consigue proporcionarnos más información sobre la historia que se nos cuenta. Eco pone especial énfasis en este punto y en cómo puede afectar al desarrollo de la historia.

—La sintaxis de este lenguaje sería la forma en la que se montan las sucesivas viñetas: "el cómic desmenuza el continuum en unos pocos elementos esenciales. Que luego el lector une estos elementos en su imaginación y los ve como continuum, es cosa evidente".

—Existe una naturaleza de la trama determinada por los elementos formales.

—Se utiliza una "tipología caracterológica" bien definida y fundada en estereotipos precisos.

—Es posible "desplegar una declaración ideológica relativa al universo de valores": belleza, bondad, generosidad, etc.

Esta descomposición de las particularidades del lenguaje nos será de gran utilidad en el futuro para conocer qué elementos son susceptibles de ser analizados y en qué medida. Hay autores como Colle (1999b) que incluso afirman que el cómic es un código propio de representación desde el punto de vista icónico al utilizar diversos elementos gráficos poniéndolos a su disposición de una forma original, algo que merecería un estudio en profundidad desde el campo semiótico y la teoría de los códigos.

#### c. En definitiva, ¿qué documento es un cómic?

Uno de los expertos españoles que sigue la teoría de los 100 años del cómic, Gubern (1992, p. 217) expone lo que para él son las características básicas y que condicionan su nacimiento tal cual lo conocemos hoy:

- La secuencia de viñetas consecutivas.
- La permanencia de al menos un personaje estable a lo largo de la serie.
- Los globos o bocadillos con las alocuciones de los personajes inscritas (aunque añade que no son imprescindibles).

Olvida, sin embargo, lo que tan sólo una página antes afirma: "un cómic producido en el taller del dibujante, pero no multiplicado mediante el proceso de impresión, no es todavía un verdadero cómic, del mismo modo que el dibujo sobre la piedra litográfica no es aún un grabado litográfico". Pues en tal caso ¿por qué no incluir esa característica con las tres anteriormente mencionadas?

Existen multitud de teorías en relación a este punto; no tendría sentido hacer un recorrido general porque tampoco es nuestro objetivo ofrecer una definición que satisfaga a todas las facciones, por lo que nos quedamos con **Córtez** que expone, de una manera muy clara y sistemática, sus características básicas, que nos serán muy útiles en el desarrollo de nuestro estudio:

—Es un medio visual (gráfico-escrito) porque es la integración de elementos tanto icónicos como escritos.

—Se trata de un mensaje predominantemente narrativo, que cuenta con un inicio, un desarrollo, un clímax y un desenlace.

—Utiliza una serie bien definida (en sus aspectos básicos) de convenciones y códigos específicos: gestos y expresiones, símbolos cinéticos o movilgramas, metáforas visuales o ideogramas, onomatopeyas, entre otros.

—Los personajes, generalmente, son de una tipología y responden a un estereotipo.

—Para indicar que los personajes están hablando se emplean globos, que deben ser planeados de tal manera que sean prominentes y fáciles de leer.

—Generalmente maneja un criterio de síntesis (de palabras, dibujo y acción) para evitar la sobrecarga de información y lograr dinamismo.

—Su finalidad ética es principalmente distractiva, informativa y educativa, sin embargo puede abordar los más diversos y controvertidos temas desde, aparentemente, una simple aventura infantil, hasta el más complejo, político, económico y filosófico.

—Su realización se efectúa teniendo usualmente una amplia difusión.

---

**«El cómic es un medio elíptico que convierte a la viñeta en la unidad básica de la sintaxis de narración alrededor de la cual se articula el relato»**

---

En cualquiera de estos tres contextos propuestos habrá de ubicarse el cómic para una correcta definición de los procedimientos teóricos que estamos tratando de vislumbrar. Entenderlo dentro de todos ellos se convierte en un punto fundamental que no debemos obviar.

#### **4.2. Un primer acercamiento al análisis de contenido**

No podemos hablar de análisis de contenido de la imagen artística sin mencionar a **Panofsky** y cómo elaboró una teoría de la imagen al respecto teniendo en

cuenta las diversas interpretaciones que pueden realizarse de una misma obra desde diferentes perspectivas, con lo que obtenemos un resultado basado en tres estratos o niveles diferentes:

a. Contenido temático natural o primario: es un análisis descriptivo de lo que se ve, de las formas puras (nivel preiconográfico). Un caballo es un caballo.

b. Contenido secundario o convencional: situado en un nivel superior (iconográfico) supone un reconocimiento e identificación de los motivos presentes en la obra. En este punto hay que hacer una distinción entre lo que **Panofsky** estudiaba como iconográfico en las obras pictóricas (principalmente) y su correlación en nuestro contexto de estudio. En el caso del cómic existen dos fases diferenciadas en este sentido:

b.1. Un estudio iconográfico de los motivos representados tales como que "una figura masculina con un cuchillo representa a San Bartolomé, que una figura femenina con un melocotón en la mano es la representación de la veracidad" (**Panofsky**, p. 16) en el caso del cómic nos dará como resultado un estudio de los arquetipos, que analizaremos con más detalle posteriormente: un borracho es una persona a la que se la suele representar con una botella en la mano, por ejemplo.

b.2. Existe una rica iconografía utilizada en los cómics para representar no sólo motivos-arquetipos, como hemos visto en el caso anterior, sino que también se utiliza una serie de convenciones gráficas (no utilizadas en el arte pictórico) que entran de lleno en el terreno de la iconografía para representar algo más: formas del bocadillo, movimiento (líneas cinéticas), nerviosismo (gotas de sudor en la frente) o, siguiendo con el ejemplo del punto anterior, borrachera (con líneas onduladas saliendo de su cabeza)<sup>9</sup>.

c. Significado intrínseco o contenido: en este punto nos movemos en el contexto de la interpretación de los valores simbólicos presentes y se llega con él al análisis iconográfico más profundo, algo para lo que es un requisito indispensable que el estudio realizado en el punto anterior haya sido lo más correcto posible. En realidad, siguiendo al pie de la letra las enseñanzas de **Panofsky**, la subjetividad, aunque siempre está presente en un documento visual, no tendría que ser la vía de escape en la que se ha convertido a la hora del análisis de contenido, ya que si se produce un buen análisis iconográfico e identificación de la simbología presente, debe ser mínima.

Todo ello nos da una riqueza visual e informativa de gran valor que sistemáticamente los documentalistas estamos olvidando y de cuyo análisis debemos empezar a preocuparnos pues se está produciendo una pérdida de gran valor cultural que puede ser definiti-



vamente irreparable, aparte del vacío provocado en la formación de profesionales de la información. Por lo tanto, y recapitulando, por lo visto hasta ahora los elementos que deben estar presentes en la indización de contenido y visual de los cómics, teniendo clara su propia estructura como documento narrativo-comunicativo, así como su naturaleza iconográfica serían:

—Elementos narrativos.

—El texto.

—El componente gráfico: mayoritariamente compuesto de dibujos aunque habrá que identificar también los códigos mixtos utilizados.

—El tema o historia que se nos narra. Este punto, debido a su extensión no será abordado en este trabajo, algo que queda pendiente para estudios posteriores.

## 5. Los elementos narrativos como objeto de análisis: su influencia en la narración y la indización de contenido

Ya hemos comentado que el cómic es un medio elíptico que convierte a la viñeta en la unidad básica de la sintaxis de narración alrededor de la cual se articula el relato: la acción pasa dentro de ella, pero también fuera, entre ese pequeño espacio que existe entre una y otra. Por ejemplo, si observamos la figura 1 tenemos dos ejemplos de esta elipsis pero que son dos casos de utilización muy diferentes:

—En el caso A la elipsis viene impuesta por la propia naturaleza del medio a la hora de usar las viñetas: unos soldados apalean a un preso ante la mirada de unas mujeres, una de ellas se acerca y el soldado le da una bofetada. En esa pequeña secuencia no vemos ni cómo se acerca la mujer al soldado ni como éste le pega, pues se ve el momento inmediatamente posterior (tampoco vemos cómo cae, pues no hay duda de que terminará en el suelo, pero nos lo imaginamos); sin embargo el lector no tiene ningún problema para reconstruir mentalmente la cadena completa, pues existe continuidad, aunque no es lineal. Es lo que **Eco** llamaba continuum.

—El segundo ejemplo (caso B) muestra un artificio utilizado por los autores para indicar el paso del tiempo de una forma sencilla: es un recurso narrativo puesto al servicio del discurrir fluido y ágil de la historia.

### 5.1. La elipsis como sintaxis

Las diferencias entre los dos ejemplos anteriores son evidentes y vendrán a condicionarnos el modelo de indización: de la primera elipsis no interesa su análisis en el sentido de que forma parte de la propia sintaxis del lenguaje del cómic anteriormente menciona-



Figura 1. Lapière, Denis; Pellejero, Rubén. *Un poco de humo azul*. Barcelona: Glénat, 2002.

da, pero no para ser representada como resultado del proceso. Poniendo un símil con la indización de textos: tampoco merece la pena indicar cuándo el autor incorpora en el texto una frase en orden indirecto, o una metáfora, por ejemplo. Tampoco se hace mención de en qué parte del documento figura cada uno de los conceptos extraídos: la introducción, la metodología, las conclusiones, etc., sin embargo, sí que debemos tener presente esa estructura del documento para la obtención de mejores resultados en la indización. Por otra parte, y entrando de lleno en la comparación con la indización de documentos audiovisuales, donde el plano y la secuencia se convierte en la unidad básica de trabajo, veremos que la viñeta, a pesar de que en ocasiones es mucho más poderosa en cuanto a la información que ofrece, no podremos considerarla al mismo nivel que el plano cinematográfico (o televisivo) pues la redundancia llegaría a convertirse en algo terrible para la recuperación. En cuanto a la segunda elipsis, por el contrario, sí se convertirá en un elemento susceptible de ser identificado tal y como veremos en el siguiente punto.

La viñeta se convierte así en la unidad que contiene los elementos gráficos y textuales que el creador del cómic selecciona para hacer avanzar la historia, "es una composición quieta pero también es un fragmento de tiempo, siempre variable y ajustable a los designios del autor" (**Dematei**) a lo que también podría añadirse que el lector tiene la última palabra ya que en su mano

está hacer avanzar la historia siempre y cuando decida pasar a la siguiente viñeta (al contrario de lo que ocurre con el cine, donde la secuenciación le viene dada por medios mecánicos ajenos al espectador y que él no puede controlar)<sup>10</sup>. Una buena comparación entre cine y cómic y su diferente lenguaje narrativo, que también nos será de utilidad, es la ofrecida por **Gubern** (1992, p. 247) donde deja indicadas las diferencias en relación al orden de sucesión de los acontecimientos, su duración y la duración del intervalo entre éstos.

## 5.2. La secuenciación en viñetas. Un poco de historia

En realidad la utilización de viñetas (con el uso imágenes y texto de forma simultánea) como base para la narración no es un invento nuevo, ni exclusivo del cómic. Entrando de lleno, ahora sí, en sus orígenes históricos, podríamos comentar sus antecedentes más próximos en este país (que no únicos) dentro de la literatura popular: los aleluyas y los pliegos de cordel de los siglos XVIII y XIX (**Merino**, 2003). Sin embargo, hay un ilustre predecesor de lo que conocemos como cómic que no podemos pasar por alto, aun a pesar de que a muchos pueda parecerle algo increíble: los retablos y frescos. El mismísimo **Leonardo Da Vinci** atacó abiertamente la utilización de diferentes puntos de vista y escenarios (es decir el uso de viñetas, casas o cuadrantes, dependiendo de lo que estemos hablando en cada caso) para la narración. Él defendía que todo lo que ocurriera y se pretendiera mostrar se hiciera dentro del mismo plano pictórico: "por qué se debe evitar disponer los personajes unos encima de otros [sic]: se debe condenar de todo punto una costumbre universal adoptada por aquellos que pintan en las pa-

redes de las capillas. Éstos representan en un nivel una escena con un paisaje y sus edificios, luego ascienden un nivel y hacen otra en la que modifican el punto de vista, después una tercera una cuarta, de tal modo que un muro parece estar hecho con cuatro puntos de vista, lo cual supone la cima de la estupidez [...]"; con posterioridad añade: "un cuadro con diferentes horizontes parece como una tienda que tuviera expuesta la mercancía en distintos casilleros rectangulares"<sup>11</sup> (**Gombrich**, 2003, p. 16).

Es evidente que **Leonardo** no pensaba, ni de casualidad, en los cómics, pero es irrefutable que se trata del mismo procedimiento narrativo y él reniega de esta posibilidad. De cualquier forma en estos frescos el orden de lectura no es tan convencional como en el de los cómics y la finalidad es contar la vida de Jesús, de un santo o de algún pasaje de la Biblia, siempre con la intención de que las personas iletradas que accedieran a la iglesia o catedral pudieran conocer estos hechos sin necesidad de leer, o bien siguiendo gráficamente las lecturas que se hacían durante las ceremonias religiosas. No importa, el tema tratado no es relevante, el resultado es el mismo: contar algo secuencialmente. El texto de **Gombrich** que traemos a colación es interesante, además, en el sentido de que nos ofrece un ejemplo de estos frescos, que puede verse en la siguiente url, convenientemente explicado junto con otros.

[http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/arth213/tournabouni\\_chapel.html](http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/arth213/tournabouni_chapel.html)

De cualquier forma, el cómic también ha utilizado la viñeta-secuencia en la narración aunque sus resultados no suelen ser muy claros y son un tanto antinatu-



Figura 2. Hergé. *Las 7 bolas de cristal*. Barcelona: Juventud, 1996.



rales, no pasando la mayoría de las veces de experimentos narrativos de autores más o menos inquietos. Es claro también que la elipsis producida entre los diferentes elementos estructurales de los frescos es mucho más brusca que la existente entre viñetas dentro de una misma secuencia. En realidad suele ser habitual la falta de continuidad en todos los antecedentes históricos del cómic pues hay que tener en cuenta que este aspecto forma parte de su sintaxis y, hasta que no fue desarrollada convenientemente, los saltos eran muy grandes ya que cada cuadrante del fresco representaba en realidad una escena diferente sin conexión narrativa directa con el resto.

Éste es un punto importante ya que si la elipsis entre viñetas dentro de una misma secuencia es muy grande, o el autor no ha sabido desarrollar normalmente lo que quiere contar (bien por problemas visuales o de guión) es posible que el lector se sienta perdido pues no sabe qué ha pasado. Otra cosa es que el autor quiera ocultar algún tipo de información por motivos narrativos, con lo cual se convierte en un *flash-back*. Un ejemplo muy claro de pequeño fallo de coordinación en este sentido lo tenemos en imagen de la figura 2.

En la primera de las dos viñetas se ve a *Milú* correteando alegre al lado de *Tintín*, pero en la siguiente aparece muy serio y enfadado. ¿Qué ha pasado para que su actitud haya cambiado de repente y sin motivo aparente? La solución al error cometido por **Hergé** se encuentra en que no rectificó la transición al eliminar unas viñetas donde la mascota perseguía una mariposa



Figura 3.

De Felipe, Fernando. *El hombre que ríe*. Barcelona: Glénat, 1999.

y terminaba cayendo a un riachuelo. (El ejemplo fue extraído de un excelente sitio web —no oficial— sobre *Tintín* que ha sido recientemente censurado por los propietarios de los derechos de explotación de la obra).

<http://www.free-tintin.net/espanol/details6.htm>

### 5.3. La elipsis como contenido

La característica propia del cómic en cuanto a la utilización de la elipsis, o más bien la obligación de su uso, no se convirtió en un inconveniente. Todo lo contrario, junto con la necesidad de utilizar un lenguaje basado en el montaje de las viñetas provocó que, gracias a esto, "la fragmentación del montaje se desarrollara más en los cómics que en el cine primitivo" (**Gubern**, 1992, p. 248)<sup>12</sup>. En este punto nos encontramos con la primera diferencia entre forma y contenido importante y la dificultad de su diferenciación. Como afirma **Flórez** (1999) "aquí contamos con una dificultad añadida. Hablamos de un medio narrativo. Las formas no trabajan de manera autónoma, sino vinculadas a lo narrado". Ciertamente no sólo es un medio narrativo, sino que es visualmente narrativo con lo que los medios utilizados se ponen al servicio completamente de la narración.

Existen infinidad de procedimientos narrativos aplicables a la historieta, unos desarrollados desde dentro mismo y otros adaptados provenientes de diferentes medios (principalmente del cine). La experimentación es constante en este sentido, aunque a veces los resultados no sean los adecuados, o porque simplemente entorpecen la lectura. Por otra parte, los autores experimentan asiduamente buscando nuevos caminos y es un hecho constatado por muchos expertos que al cómic, en este sentido, le queda aún mucho camino por recorrer y ofrecer. Así pues, hay que ser conscientes de que el proceso de análisis en este punto será de naturaleza deductiva más que inductiva. Hay que tener en cuenta, sólo por poner un ejemplo, la riqueza visual que ofrece el simple hecho de cómo esta creada la viñeta, ya que sus propios límites físicos en la página y sus formas pueden ofrecernos información complementaria, en un formato mucho más variado que el cine, supeditado a unas medidas concretas de pantalla.

Un ejemplo es el de la figura 3, donde el autor utiliza un recurso que no sólo es visualmente atractivo, sino que también se adapta perfectamente al momento que está contando: el sueño ocurre en una viñeta (sin límites inferiores precisos) que se subdivide en otras cuatro, con el fin de remarcar detalles mientras que en la parte inferior de la página la persona que sueña despierta. En casos como este, la forma de narrar entra de lleno dentro de lo que podríamos llamar análisis de contenido.

Por otra parte, hay que comentar otra particularidad de los cómics en la que aún no hemos entrado. Aunque en países como EUA o Japón se encuentra todo muy controlado por las potentes editoriales y las leyes del mercado (algo parecido a como Hollywood controla sus producciones) no deja de ser un medio bastante independiente y donde el autor plasma muy directamente su personalidad sobre las obras que crea. No pocos estudios de revistas especializadas se basan precisamente no sólo en el análisis de un dibujante o guionista en cuanto a su progresión de estilo, sino también en cuanto al uso de procedimientos narrativos a lo largo de su obra. Esta importancia de la personalidad del autor fue especialmente notable a partir de la década de los 70 en el cómic franco-belga, donde una serie de autores se preocuparon más de la forma que de la trama de la propia historia, rompiendo con estructuras anteriores y experimentando con la composición de página, convirtiéndose esta forma de trabajo "en un fin en sí mismo" (Barbieri, 1991, p. 165).

---

**«El uso de textos para la comprensión de lo mostrado gráficamente es un procedimiento muy antiguo y tiene su origen en las filacterias y las didascalias»**

---

En resumen, a la hora del análisis de contenido habrá que determinar los elementos narrativos no convencionales utilizados pues:

—Influyen directamente en la narración y están supeditados a la historia que se cuenta.

—Son un aspecto importante en la evolución de un autor.

—Las revistas especializadas suelen prestarle atención cuando realizan análisis histórico-biográficos.

## 6. El texto

Su incorporación dentro de la viñeta ha sido desde hace años motivo de polémica. Ya hemos comentado con anterioridad que su inclusión (supuestamente en 1896) dio origen a lo que entendemos como cómics en la actualidad. El uso de textos para la comprensión de lo mostrado gráficamente es un procedimiento muy antiguo y tiene su origen, más o menos documentado, en las filacterias y las didascalias utilizadas en libros antiguos y en el teatro clásico griego.

—Filacterias: son textos incorporados a las imágenes mediante diversos procedimientos: pliegos que se acercan a la boca de quien supuestamente dice el texto representado, ángeles portando textos entre sus manos para indicar algo, etc. Es posible ver una gran can-

tidad de ejemplos (algunos de ellos en libros medievales ilustrados) en las urls a continuación indicadas (especialmente en la segunda).

<http://bugpowder.com/andy/>

<http://bugpowder.com/andy/e.speechballoons.evolution.html>

—Didascalias: son textos explicativos de acompañamiento incorporados a la escena y tienen su origen en los textos de los autores del teatro griego clásico, método que luego fue adoptado en otras artes (Schmidhuber). Suelen añadirse de manera un tanto autónoma sin la relación directa existente con los personajes presentes como en el caso anterior, a no ser que se refieran a pensamientos internos de los mismos.

Así pues, ya podemos adelantar cuáles van a ser algunos de los procedimientos para la inclusión de textos en las viñetas:

—El bocadillo. También llamado globo, *balloons*, *fumetto*, etc., dependiendo del contexto en el que nos encontremos. Marca el diálogo, o pensamiento, de los personajes y obviamente su lectura ayuda a la comprensión de la trama. Su presencia no es obligatoria y puede darse el caso de cómics que no lo utilicen.

—Textos de apoyo o cartuchos: suelen ser párrafos que apoyan lo mostrado con el dibujo y normalmente se utilizan como complemento descriptivo para situarnos en un lugar, tiempo o momento concreto. El cine también los aplica aunque no tan a menudo y lo hace de forma más ligera, para ofrecer información geográfica o temporal, principalmente. Sin embargo, su uso no es tan natural como en el cómic y se han buscado elementos narrativos propios que fueran reduciendo paulatinamente su uso (hay que recordar que en el cine mudo la inclusión de texto era más frecuente).

Hasta aquí es evidente el paralelismo bocadillos-filacterias, cartuchos-didascalias y que su utilización no es ninguna novedad. Sin embargo, y lo que sí es importante, es que el cómic ha desarrollado, a partir de estos elementos, y como indica Eco (2001), una semántica y sintaxis propia. Por otra parte, incluso la forma que toma el bocadillo nos ofrece más información sobre cómo debemos entender aquel texto incorporado dentro en relación al personaje: llora, está contento, canta, habla por teléfono, grita, etc. Toda una serie de convenciones, generalmente aceptada y comprendida, que le da un significado complementario dentro de una rica iconografía propia. Incluso si el texto está impreso o escrito a mano nos ofrecerá una perspectiva y connotaciones diferentes en la percepción visual de la obra en su conjunto. En realidad el texto es una paradoja temporal dentro de la propia viñeta pues se encuentra incrustado dentro de ella rompiendo el tiempo figurado.

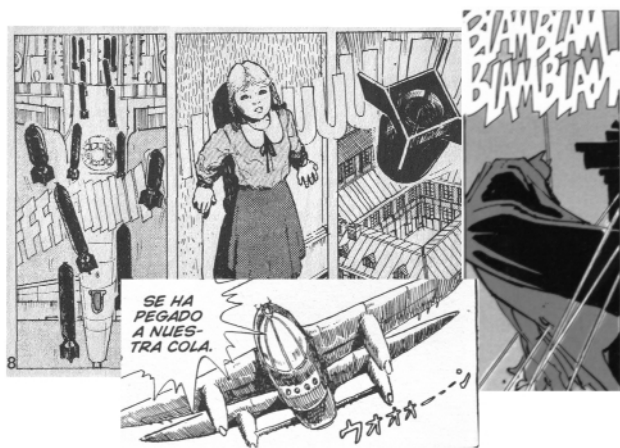


Figura 4. Barreiro, Ricardo; Jiménez, Juan. Una misión de rutina. En: *As de Pique*, n. 3. Barcelona: Toutain Editor, 1988. Miller, Frank. *El regreso del señor de la noche*. Barcelona: Norma Editorial, 2001. Miyazaki, Hayao. *Nausicaä del valle del viento*. Barcelona: Planeta de Agostini, 2001.

### 6.1. El texto como imagen

Aparte de lo comentado hasta ahora en cuanto al uso del texto, el cómic ha incorporado un nuevo procedimiento gráfico de refuerzo en la forma de incrustar el texto en la narración: la onomatopeya<sup>13</sup>, que se utiliza para la inclusión de ruidos y sonidos en las viñetas.

Si observamos las cinco propiedades del sonido que enumeran Pinto, García y Agustín (2002, p. 131) comprobaremos que el cómic ha sabido perfectamente acoplar icónicamente dichas características sin ningún problema (pueden verse algunos ejemplos en la figura 4):

- Intensidad (cantidad).
- Duración (longitud).
- Tono (frecuencia, calidad).
- Timbre (número de armónicos).
- Ritmo.

Esta dimensión icónica del texto (que no sólo es aplicable a las onomatopeyas, pues puede ser utilizada también con los bocadillos) produce un efecto de estilización visual con un significado muy potente que influye directamente en la narración y que "funciona como extensión de la imagen" (Eisner, 1996, p. 10). Un texto icónicamente sobrecargado también se utilizaría para la incorporación del título, algo que puede servir como un avance de lo que nos espera<sup>14</sup>. Por cierto, un caso especial de onomatopeyas son aquellas que están incrustadas en viñetas de cómics de origen japonés y que no han sido traducidas, dejándose tal cual se pusieron en el original (como ocurre en una de las viñetas de la figura 4).

### 6.2. El análisis del texto

En cuanto a la relación que se establece entre el texto y la representación icónica (dentro de la propia viñeta en nuestro caso) Colle (1999c) afirma que pueden darse los siguientes casos:

—Paralelismo (redundancia): esto no sería deseable pues puede constituirse en un error ya que si texto e imagen nos informan de lo mismo es porque el autor no ha sabido desarrollar el lenguaje propio de los cómics.

—Complementariedad: en este caso sería el procedimiento habitual donde imagen y texto se integran de forma correcta en el fluir normal de la narración.

—Divergencia: en ocasiones llegaría a convertirse en un procedimiento narrativo más utilizado por el autor, donde se nos muestra una cosa mientras se nos está contando otra.

—Contradicción: sería algo parecido al caso anterior pero utilizado de otra forma ya que es posible que se afirme algo cuando el lector sabe, por otras razones, que no es así.

Además, el texto cumpliría otras funciones como:

—Templar o acelerar la narración, dependiendo de su extensión y de la forma en la que se añade.



Figura 5. Usui, Yoshito. Shin Chan 27. Barcelona: Planeta De Agostini Comics, 2004.



—Textos explicativos fuera de las tres categorías anteriormente mencionadas (bocadillos, textos de apoyo, onomatopeyas) y que deben utilizarse debido a que no se ha sabido desarrollar una idea de forma correcta. Narrativamente son en cierta forma útiles, pero sintácticamente son una aberración que no debería de ser utilizada pues demuestra una pobreza del lenguaje utilizado por el autor. Un ejemplo se observa en la figura 5.

—Incluso cabe la posibilidad de que el nivel literario de los diálogos sea tan malo que ni siquiera se consideren como fuente de información válida o representativo en la extracción de contenido.

Así pues, a la hora de realizar un análisis de contenido de los cómics no podemos pasar por alto el texto desde dos puntos de vista:

a. Como aportación de información que será susceptible de ser recuperada para:

—La ubicación temporal y geográfica.

—La identificación de personajes (históricos o de ficción).

—La comprensión de la historia para elaborar un resumen o sinopsis.

—Revelar errores narrativos.

—Localizar errores ortográficos: desgraciadamente es algo bastante frecuente y que puede encontrarse sin mucha dificultad. Por ejemplo, la colección *Drácula*, editada por *Planeta de Agostini* desde 2002, es un caso claro de lo que no puede hacerse pues está en los límites de lo dignamente aceptable en un producto impreso que se le supone cierta calidad y revisión formal previa.

b. Análisis visual de las onomatopeyas y de las formas de los bocadillos como contenedores del texto que influyen en su lectura y significación.

## 7. Las imágenes

Habitualmente, cuando hablamos de análisis visual de documentos gráficos, y como ya ha sido comentado, se hace casi siempre desde la perspectiva informativa de los materiales audiovisuales: identificar personas, lugares, momento cronológico, temas u objetos que aparecen, cuestiones subjetivas y, desde el punto de vista técnico, datos como tipo de plano y otros relacionados con el tipo de archivo del que se hable en cada caso. La cantidad de información que una imagen ofrece es enorme y en ningún caso es comparable con el texto. La tarea de identificar los elementos informativos presentes es una ardua labor para el documentalista encargado de su análisis y requiere de una preparación y conocimientos previos ineludibles.

Debemos tener claro en este caso que nuestro objeto de estudio no es una imagen generada por un procedimiento físico-químico como pueda ser una fotografía, el cine o la televisión, sino que estamos hablando de una obra artística donde "no hay selección sino creación [...]". La forma, el aspecto concreto de cada elemento de la figuración sale directamente de su ingenio [el historietista] y de su habilidad gráfica [...]. Como resultado de este proceso, el dibujante definirá, en primer lugar, el nivel de iconicidad a partir del cual va a elaborar sus imágenes" (Altarriba, 1998, p. 6). Éste es un punto a tener muy en cuenta ya que en toda obra artística visual conviven dos contextos distintos pero que se complementan el uno al otro "suelen coexistir dos mundos de significado: el superficial y el profundo" (Pinto; García; Agustín, 2002, p. 113).

---

### «La subjetividad siempre es un tema recurrente en la literatura especializada y en ocasiones es confundida con la ambigüedad»

---

Como veremos a lo largo de este epígrafe, la naturaleza del documento que estamos estudiando hace que este proceso de indización y de extracción del contenido sea mucho más complejo que en los procedimientos que estamos habituados a ver en la literatura especializada: la fotografía y la imagen en movimiento, principalmente, y que consta de 3 procesos:

—Análisis denotativo: qué se ve.

—Análisis connotativo: qué se sugiere

—Análisis icónico: este punto se convierte en la mayor diferencia que se presenta con respecto al resto de materiales gráficos y, como veremos, en un campo muy rico desde el punto de vista informativo que aún hoy no ha sido tratado en los archivos audiovisuales pues realmente no ha sido necesario. No hay que confundir con el análisis iconográfico comentado en el punto 4.2, pues son esferas completamente diferentes de actuación.

Hay que ser conscientes de la complejidad de todo este proceso, pero no podemos volver la vista y pensar que los métodos utilizados hasta ahora en el análisis de las imágenes son aplicables en el contexto de los cómics. Decía Chaumier (1986, p. 65) que "basta describir un objeto para obtener un texto, documento cuyo tratamiento no ofrece ningún problema en la actualidad". Sin embargo, no todo es tan fácil. Por otra parte, el proceso analítico que estamos estudiando es especialmente conflictivo en el sentido de que, como afirma Colle (1999c), se produce una transcodificación desde el código pictórico al textual y puede perderse información, algo parecido a lo que ocurre con

una traducción (aunque en este caso se trabaja sobre la misma familia de códigos lingüísticos).

Además, habría que introducir en el proceso de análisis de la imagen, sea cual sea el nivel de aplicación, lo que **Abraham Moles** llama "distancia organizadora" (**Colle**, 1999c) en tanto en cuanto hay una serie de objetos que por afinidad conceptual son más fáciles de asociar a otros (la distancia es corta) o, por el contrario, son extraños (su alejamiento es mayor) y reniegan de ellos. Un ejemplo: si tenemos en una viñeta un caballo y hay que describirlo como tal habrá que determinar si va o no tirando de un carruaje (si éste es de paseo, de carga o un coche fúnebre, por ejemplo) si tiene alas, si tiene un único cuerno en su frente, si va montado por una diosa (en cuyo caso podría ser una valquiria), etc. Existen infinitud de relaciones entre diferentes elementos que, por cercanía y dependiendo de cómo aparezcan, habrá que decidir la forma en la cual se recoge la información para después recuperarla más fácilmente. En realidad esta "distancia organizadora" tiene mucho que ver con las relaciones del tipo "término relacionado" que existen en cualquier tesauro mínimamente estructurado.

### 7.1. Análisis denotativo.

En cuanto al significado denotado dice **Valle Gasset** que "sería aquel contenido explícitamente reconocido de forma unívoca tanto por el emisor como por el receptor". Es la parte del análisis más fácil de llevar a cabo, aunque no está libre de problemas como podremos ver, pues en realidad es un procedimiento descriptivo utilizado para identificar los diferentes elementos presentes. Lo que habría que preguntarse es cuáles son susceptibles de ser descritos y extraídos mediante el análisis visual del documento, pues nos dará una primera pista de cómo debemos enfocar todo el proceso. Se correspondería esta primera fase con el primer nivel (preiconográfico) propuesto por **Panofsky** y que ya hemos comentado.

---

**«En la medida en que se desarrolla en un entorno gráfico, principalmente utiliza dibujos que pueden hacer despertar en el receptor una serie de operaciones metasemióticas fundamentales»**

---

Para hacer más sencilla la identificación de estos elementos se podría aplicar el método de las preguntas que normalmente se hace en periodismo pero en este caso realizando una pequeña adaptación.

—¿Quién sale representado? es posible que se trate de personajes históricos o de ficción. En el caso de

los cómics es frecuente encontrarse con personajes conocidos por casi todos que realizan "cameos" en colecciones ajenas a la propia. Si es un personaje histórico o de actualidad habrá que tener en cuenta también el nivel de caricatura alcanzado.

—¿Qué elementos aparecen? edificios, máquinas, animales, paisajes, etc. Siempre y cuando sea viable, y sean identificados, sería muy útil que se fuera lo más preciso posible: si aparece un coche qué modelo es, un edificio famoso, un paisaje de todos conocido, etc.

—¿Qué lugar/es es/son representado/s? identificar, en el caso de que sean zonas geográficas concretas, dónde se desarrolla la acción, tanto si es un país, una ciudad o un lugar determinado. Sería deseable en este sentido la máxima puntualización.

—¿En qué momento cronológico transcurre la historia? puede ser pasado, presente o futuro. La ubicación temporal en el caso de cómics históricos debe ser lo más específica posible.

—¿Qué hacen las personas, animales u objetos en general que aparecen? Sería preciso analizar el gestuario y las acciones tanto como la lógica y la razón nos dicten.

—Desde un punto de vista de la semiótica ¿qué códigos o signos, aparte del icónico-pictórico propio del cómic aparecen? (veremos que su grado de iconicidad será vital) ya que según **Colle** (1999c) es posible encontrar códigos visuales dentro de la narración secuencial y que, añadimos, muchos de ellos han sido creados originalmente sólo para su aplicación en este medio.

Como podemos observar, los cinco primeros puntos no se diferencian mucho con respecto al análisis de contenido de otros documentos gráficos, aunque el punto 6 es realmente importante desarrollarlo más adelante para poder extraer el verdadero significado gráfico contenido en los cómics.

#### 7.1.1. Diseño de los personajes. La importancia de los estereotipos

En este punto es evidente que lo que nos interesa de los personajes que aparecen en escena es su aspecto exterior, su diseño gráfico en relación a su moralidad y aspectos psicológicos. Aunque podría ser también interesante su estudio en relación a la construcción interna de los personajes desde el punto de vista de las necesidades narrativas, no lo analizaremos por ahora. El cómic, a la hora de definir los personajes, cuenta con un problema adicional que no encontramos, por ejemplo, en la literatura, pero que sí aparece también en el cine: la economía forzosa de medios y la limitada capacidad para desarrollar y crear personalidades. Por ejemplo: durante el transcurso de una nove-

la el autor cuenta con la posibilidad de utilizar diversos procedimientos narrativos en donde, poco a poco, mostrar al lector las diferentes características psicológicas de sus personalidades. Y no tiene problemas para ello en el sentido de que el límite lo pone la propia extensión de la obra. Sin embargo, en el cómic (y en el cine, insistimos) no se puede alargar en exceso la presentación de los personajes pues no sólo se cuenta con unas páginas (o metraje) limitado, sino que además se convertiría en un lastre demasiado pesado para la historia que se nos quiere contar.

Para solventar este problema se ha desplegado una serie de recursos que, en cierta manera, son muy originales y prácticos en tanto en cuanto existe una estilización visual de los personajes que favorecen el reconocimiento de su moral y de otras características de su personalidad. Llegamos así al establecimiento de unos estereotipos base a partir de los cuales crear el personaje de una forma más rica, sin perder por ello la economía de medios y aprovechando al máximo la extensión disponible. En realidad, son la representación gráfica de lo que **Eco** (2001) comentaba como identificación de valores, ideologías o conceptos. Las posibilidades del cómic en este caso son inmensas y superan ampliamente las del cine puesto que el proceso creativo gráfico le permite alcanzar unas cotas mucho más altas. La importancia de los estereotipos en el cómic es fundamental pues no sólo se utilizan de la forma más natural posible en el desarrollo narrativo sino que además ha dado lugar a géneros dentro del propio medio: el más conocido y popular es el de los superhéroes, pero tenemos también las *kid strips* (protagonizados por niños), espada y brujería, *animal strips*, *girl strips*<sup>15</sup>, etc. Su correcto estudio, por tanto, debe ser un paso fundamental en el análisis de contenido.

#### a. Naturaleza de los estereotipos

Se convierten en personajes claramente diferenciados "sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad" (**Gasca; Gubern**, 1994, p. 32). La información que proporcionan es muy rica y podemos englobarla en los siguientes grupos, aunque hay que dejar claro que ambos casos se complementan el uno al otro<sup>16</sup>:

—Diseño gráfico: teniendo presente este punto de vista, existen ciertos rasgos que nos permiten acomodar el personaje en un estatus concreto. Nada más reconocerlo gráficamente lo identificamos gracias a una serie de valores que, en principio, son fácilmente reconocibles: la muerte, el superhéroe, el borracho, el rico, etc.

—Moral y carácter: en este sentido **Eco** lo expresa magníficamente (2001, p. 191 y ss.): el autor debe po-



Figura 6. Díaz Canales, Juan; Guarnido, Juanjo. *Un lugar entre las sobras*. Barcelona: Norma Editorial, 2000.

ner siempre el personaje en función de la historia. Si bien en el caso anterior es posible localizar e identificar visualmente el estereotipo, en este caso se debe llegar a su reconocimiento mediante la lectura de la obra. De cualquier forma, también existen convenciones gráficas utilizadas para su representación: el avaro, la mujer fatal, el gafe, etc.

Los estereotipos son un grupo en principio cerrado pero que su ampliación siempre está permitida cuando exista la posibilidad de crear nuevos modelos que cumplan ciertas características y poco a poco vaya dejando su huella. Por ejemplo: el antihéroe (*Blueberry*) o el superhéroe atormentado (*Batman*) son sólo algunos de ellos.

Existen, por lo demás, dos clases de estereotipos que no podemos perder de vista:

—Adaptaciones. Se obtienen por simplificación de la personalidad del personaje. Suele ocurrir cuando se adapta una obra literaria (o cinematográfica) al cómic: en este proceso es inevitable la pérdida de información, de carácter, de datos en definitiva, pero que de alguna forma hay que suplir esta carencia. Hay que construir un personaje que sea reconocible, siquiera, en sus rasgos principales al de la obra original. Esta pérdida de información, o estilización, se corresponde a lo que **García Jiménez** llama *transfert* narrativo,



pues en toda adaptación hay una "migración de motivos narrativos" que afecta de forma rotunda a la obra. No existe una adaptación completamente fiel, siempre permanece un grado de "corrupción" producida por las estructuras utilizadas. Pero no nos engañemos, esto no sólo ocurre cuando el medio de adaptación es el cómic, ocurre de la misma forma en otros procesos similares: novela-cine, cine-novela, cómics-cine, cómics-novela, etc.

—La identificación con animales (figura 6). Se hace dependiendo de la propia personalidad del personaje y su tipificación escogiendo, por afinidad, un animal concreto para representarlo. Recogiendo la mejor tradición de *Disney* durante la década de los años 60 y 70 (en las películas dirigidas por **Wolfgang Reitherman**) **Canales** y **Guarnido** han obtenido en su obra *Black-sad* una correlación magnífica. En este caso se mezcla un dibujo muy realista con un diseño de personajes basado en animales con apariencia humana que representan valores psicológicos y morales concretos.

Con estos ejemplos podemos observar cómo en la historieta se juega con el aspecto gráfico partiendo de diferentes criterios en cuanto a los personajes se refiere: lo que **Altarriba** (1998) llama base antropomórfica y aplicación de recursos no antropomórficos, en donde pueden darse casos de hibridación (como los ejemplos de los animales de la figura 6) o bien de adaptación (cuando se utilizan objetos supuestamente inanimados como protagonistas). Lo que sí hay que tener en cuenta es que su uso influirá directamente en el carácter de la narración.

El uso de estos estereotipos no debe esgrimirse como arma arrojada contra el cómic argumentando su falta de profundidad u originalidad, pues ni mucho menos lo es. Evidentemente lo que sí hay que hacer es evitar aquellas obras de cómic que utilizan, no la estilización de los personajes, sino la vulgarización, el uso sin conocimiento de causa de un determinado estereotipo o bien una utilización excesiva de los casos más clásicos o típicos, algo que conllevaría que perdieran fuerza y significado por repetitivos. En este sentido es necesaria la experimentación constante. Desgraciadamente, la presencia de productos de baja o ínfima calidad está también presente al igual que en otros ámbitos culturales, aunque —si cabe— aquí en una relación mayor teniendo presente la producción editorial total y, amparándose en la supuesta vanguardia de las técnicas utilizadas, así como de la experimentación formal sin contenido real, que crea obras completamente vacías. Por otra parte, y como podemos ver en muchos de los estudios de **Panofsky** la utilización de estereotipos está presente en la historia del arte y, aunque este autor basó sus estudios en la rica imaginería pictórica (principalmente del Renacimiento

to) es posible encontrarlos en la escultura, el teatro, el cine, etc. Cada medio o arte utiliza los recursos que le son propios como representación de valores, personalidades, ideologías, etc.

## 7.2. Análisis connotativo

Es algo inevitable que en un entorno gráfico exista la presencia de cierto grado de subjetividad, pero en ningún caso debe convertirse en un cajón de sastre donde tiene cabida todo aquello que el documentalista no ha sabido expresar o reconocer convenientemente. Sólo hace falta hacer una rápida revisión bibliográfica para ver que la subjetividad siempre es un tema recurrente en la literatura especializada y que en ocasiones, más de las que se debiera, es confundida con la ambigüedad de la obra (conscientemente introducida por el autor en la mayor parte de las ocasiones) o con ciertos aspectos gráficos que pueden estar relacionados conceptualmente entre sí. No debemos perder de vista que la fotografía, el cine, la pintura y en nuestro caso el cómic, son creaciones que parten de unas premisas que sus autores han determinado previamente. Que pueda existir subjetividad es cierto, pero no tanta como se pretende y únicamente estará presente en cuestiones como las sensaciones y emociones que despierta de forma individual o bien en las connotaciones provenientes de la utilización de elementos gráficos. Pero hay que ser conscientes de que incluso en esos casos entran en juego factores muy importantes tales como los conocimientos adquiridos por el documentalista o la tradición cultural del emisor-receptor del mensaje artístico<sup>17</sup>.

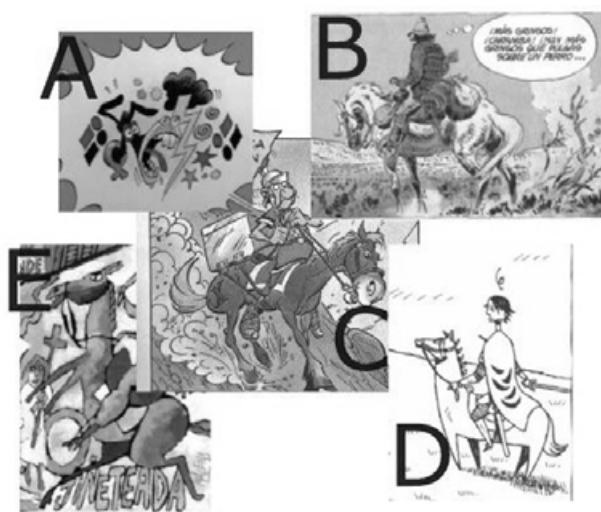


Figura 7. Caso A: Giménez, Carlos. *Paracuellos* 6 (detalle de portada). Barcelona: Glénat, 2004. Caso B: Charlier, J. M.; Giraud, Jean. *Balada por un ataúd*. Barcelona: Grijalo-Dargaud, 1992. caso C: Uderzo, Albert. *Astérix y la Traviata*. Navarra: Salvat, 2001. Caso D: Durán, Luis. *Atravesado por la flecha*. Bilbao: Astiberri, 2002. Caso E: *Sasturáin, Juan; Breccia, Alberto. Dibujar o no. En: Veinte años de cómic*. Barcelona: Vicens Vives, 1996.

Deben ponerse a disposición del análisis todos aquellos elementos que sean necesarios para evitar la subjetividad que supuestamente tiene la obra. En la búsqueda del significado real estarán presentes todos los elementos ofrecidos hasta ahora y en especial medida el nivel de iconicidad de los cómics. Si no lo hacemos así, nuestro análisis de contenido no tendrá sentido ni los resultados serán aceptables.

### 7.3. Nivel icónico de los cómics. Relaciones referente-significado-significante

Llegamos de esta forma al punto que se convierte en el mayor diferenciador con respecto a otros tipos de análisis visual (cine, fotografía y televisión básicamente) donde no se tiene en cuenta el nivel de iconicidad de las imágenes utilizadas y su influencia en la representación y posterior recuperación del contenido. Un ejemplo: supongamos que hubiera que indizar los siguientes tipos de documentos:

- una película que pertenece al género del *western*;
- un programa de televisión con imágenes sobre carreras hípias; o
- un reportaje fotográfico sobre una escuela de equitación.

Es lógico que en todos esos casos aparezcan, con más o menos frecuencia, caballos. En todos ellos, la imagen capturada mediante procedimientos físico-químicos o electrónicos es una representación casi exacta del original, es decir, del motivo tomado como referente. Sin embargo, fijémonos en la figura 7. En todos los casos nos encontramos con caballos. Pero no podemos decir que todos ellos representan en igual medida a dicho animal pues no son modelos fieles del original, son una adaptación, una interpretación hecha por el dibujante que el lector interpreta como caballo sin problemas.

---

**«Entenderemos el signo en relación a su significante dependiendo del grado de iconicidad (realismo) que toma el dibujo, ya que conlleva una repercusión directa en el espectro gráfico en el cual nos movemos»**

---

En unos casos se destacan algunas de sus características y existe cierto grado de iconicidad. No podemos, sin más, en una indización visual de los documentos representarlos a todos ellos bajo un posible descriptor de "caballo" (análisis de contenido extraído directamente del significado de la imagen) y pensar que hemos realizado un buen trabajo.

Ahora lo que interesa es el grado de representatividad (de acuerdo con el referente tomado del mundo real, esto es, su iconicidad) teniendo en cuenta, como hemos dicho, no sólo el nivel de imitación del referente, sino también su representación basándonos en sus cualidades o conceptos presentes en él. Nos movemos en este caso en un espacio en el que, hasta ahora, no era necesario entrar (o por lo menos no en la profundidad que aquí se requiere) para el análisis "tradicional" de imágenes y que será necesario dejar lo más delimitado posible. Para ello habrá que hacer en primer lugar un viaje a los territorios de la teoría de la imagen para, con posterioridad, entrar en la aplicación de modelos semióticos en el establecimiento de las relaciones pertinentes y encontrar una respuesta válida al problema planteado.

#### 7.3.1. Aplicación de los principios de la teoría general de la imagen

¿Qué tipo de imágenes podemos encontrar en los cómics? Basándonos en el ejemplo de la figura 7 es evidente que no podemos limitarnos a establecer una única categoría ya que la tipología es muy variada. En este primer acercamiento al análisis de los dibujos hay que hacer especial mención a su grado de imitación con respecto al referente. Para ello hay que acudir a la clasificación de imágenes realizada por **Villafañe y Mínguez** (1996, p. 41) quienes, basándose en la propuesta de **Moles** —más conocida pero que no se adapta tan bien a las cualidades de las imágenes artísticas (puede verse esta clasificación en **Colle**, 1999b)— indican que existen 11 grados basados en el nivel de iconicidad (imitación) de las imágenes: los valores varían entre la imagen natural (máxima iconicidad) hasta la representación no figurativa (mínima). En principio, lo que interesa para nuestro estudio son los valores por debajo del nivel 7, pues corresponden a imágenes creadas, tal como afirman dichos autores. A continuación se citan con los ejemplos extraídos directamente de la obra citada:

6. Pintura realista: *Las meninas*.
5. Representación figurativa no realista: una caricatura.
4. Pictogramas: monigotes infantiles.
3. Esquemas motivados: planos.
2. Esquemas arbitrarios: una señal de tráfico.
1. Representación no figurativa: una obra de **Miró**.

Sin embargo es necesario hacer alguna puntualización a la aplicación de estos niveles en los cómics puesto que nos será útil en adelante:

- a. También habría que incluir los niveles 7 y 8 (fotografías en color y en blanco y negro) ya que es posi-

ble encontrar este tipo de imagen en muchos cómics, independientemente de su carácter experimental.

b. Los niveles 6, 5 y 1, dependiendo de su escala de realismo, podrían constituir un único grupo donde el grado de imitación del referente es variable y que aquí vamos a vincular a lo que se conoce como "estilo". Es decir, trabajando con imágenes artísticas, y sobre todo en el contexto del cómic, habrá que tener presente estos tres valores: el dibujo realista, la caricatura y la abstracción y los diferentes grados y combinaciones que entre ellos pueden ofrecerse. No podemos limitarnos a decir que es un cómic de corte realista o caricaturesco, pues los límites son amplios.

c. Nos encontramos con el nivel 4 que pertenece en realidad a un tipo de imagen, los símbolos o códigos —como los llama **Eco** (p. 99 y ss.)— en el que hay que "excluir el referente" ya que su significado proviene de una convención impuesta cultural y socialmente, no existiendo una relación directa entre ambos.

d. Por último, los niveles 3 y 2 se obvian pues no tienen aplicación directa, en principio, en nuestro ámbito de estudio.

En cuanto al primer grupo no hay problema para su análisis, una foto es una foto (independientemente del procedimiento utilizado). Pero hay que establecer una serie de diferencias en el resto: si observamos la figura 7 es fácilmente verificable que existe un grado de iconicidad diferente en todas las imágenes de caballos y que es importante dejar todo lo mejor indicado posible en la propuesta de análisis de contenido que estamos buscando. Por lo demás, también hay que comentar los diferentes tipos de símbolos/códigos presentes en los cómics. A todo ello dedicamos los puntos siguientes.

### 7.3.2. Análisis del signo. Modelos semióticos para el acercamiento al estilo gráfico

El cómic, en la medida en que se desarrolla en un entorno gráfico (independientemente de la técnica, el estilo o su naturaleza temática) utiliza dibujos (iconos y/o signos) que pueden hacer despertar en el receptor una serie de operaciones metasemióticas fundamentales que podríamos encuadrarlas en las siguientes categorías (**Magariños**) teniendo en cuenta su grado de representación del modelo real:

1. Identificación. La imagen representada "activa" por deducción o inducción, la que el emisor tiene en mente: se registra y se resuelve sin problemas. Podríamos, en cierta manera, equiparlo a un nivel (variable) de realismo.

2. Reconocimiento. La imagen logra activar los mecanismos mínimos de representación (que se produce a diferentes niveles) y es reconocida por el emisor.

3. Interpretación. En este caso la imagen únicamente es comprendida mediante la activación de los valores culturales y perceptivos del receptor.

En nuestro estudio se va a utilizar, para este pequeño planteamiento semiótico aplicado a los cómics, una equivalencia entre el dibujo y el signo, aunque en ningún caso entraremos en la problemática de la semiosis ilimitada que propone **Eco** (1995) ni tampoco entenderemos el signo tan minimalistamente como lo hace **Magariños** en su estudio sobre la historieta. De esta forma, el signo se convertirá en el dibujo, en el sustituto del objeto, pero que no lo sustituye en realidad si no que adapta sus características interpretándolo y mostrando sólo aquello que se quiere mostrar en relación a las necesidades creativas, poniéndolo a disposición de la narración. Así pues, en nuestro ejemplo del caballo, y teniendo presente lo que se denomina el triángulo semiótico clásico del signo (primera fase de la figura 8) propagado sobre todo por los estudios de **Ogden y Richards**, partimos de la siguiente premisa<sup>18</sup>:

—En todos los casos nos encontramos con dibujos (el signo) que representan caballos (referente).

—No son modelos fieles del original, son una adaptación, una interpretación (significante) hecha por el dibujante que el lector a su vez interpreta como caballo (significado) en tanto que también tiene en mente el concepto de caballo. Como decimos anteriormente, no vamos a entrar en el laberinto teórico acerca de qué caballo es el que se toma como referente: uno en concreto o bien una representación mental de un caballo, que sería otro signo, etc. (semiosis ilimitada).

—Es evidente que esa relación referente-significante dentro del signo influye en el significado que recibe el lector, ya que es afectado de forma directa con las connotaciones y matices que el autor quiere transmitir.

Igual que al escribir un texto podemos variar la escritura para enfatizar o no una palabra o una frase (negritas, cursivas, subrayado, una fuente diferente o simplemente cambiar su tamaño) con los dibujos en el cómic se hace de la misma forma, lo que ocurre es que al indizar elementos gráficos esas variaciones deben recogerse. Así pues, aquí entenderemos el signo en relación a su significante dependiendo del grado de iconi-

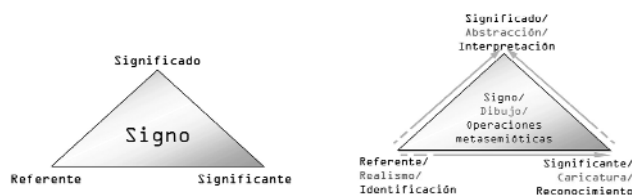


Figura 8. Primera fase: triángulo semiótico. Segunda fase: área de estilos.



cidad (realismo) que toma el dibujo, ya que conlleva una repercusión directa en el espectro gráfico en el cual nos movemos y en la apreciación de la obra. Es conveniente que quede claro que en este contexto la figura del autor, del dibujante más concretamente, se convierte en el centro del análisis. Hemos insistido de forma reiterada en que nos situamos en un campo de aplicación basado en la creación personal y donde el dibujante cobra especial protagonismo. Marcará, para bien o para mal, el resultado final de la obra y su apreciación por parte del lector, lo que se conoce generalmente como el reconocimiento de un estilo: tanto desde el punto de vista semiótico como sintáctico (según la concepción de "estilo" de **Calabrese**, 1994, p. 18). Los aspectos sintácticos ya han sido perfilados con anterioridad, por lo que ahora habrá que dedicarse a la otra faceta, el apartado relacionado con la semiótica.

En realidad, a la hora de analizar gráficamente los cómics hay que valorar el hecho de que nos movemos en un espacio en donde tienen cabida diferentes niveles de iconicidad (recordemos los niveles 6, 5 y 1 de la escala anteriormente propuesta). **Altarriba** (1983, p. 27) propone una estructuración basada en cuatro puntos, pero cuyos límites son vagos y difíciles de establecer:

—Realismo: se representa de forma rigurosa a los motivos a los cuales se hace referencia, incluso si éstos no existen (como ocurre por ejemplo en aquellos de temática fantástica o futurista).

—Verosimilitud: en un grado superior al anterior, con carácter de realismo también, nos situamos en un nivel donde los tópicos entran en juego, es decir se produce una visión estereotipada de los referentes.

—Creatividad: en este caso las características del referente empiezan a desaparecer o bien puede jugarse con su aproximación realista al motivo original. La imaginación y talento del autor son el abono de un territorio aún por explorar.

—Abstracción: si bien en los casos anteriores nos movemos dentro del arte figurativo, también es posible dejar de lado la representación realista de los objetos y alcanzar la abstracción total, entrando así en el terreno del arte conceptual.

En este caso no se hace especial mención a una de las particularidades fundamentales del cómic: su naturaleza y aspecto caricaturesco, que no podemos obviar y, aunque cabría instalarlo en el nivel 3, creemos necesaria una mayor presencia de esta característica. Así pues, en el análisis de contenido que estamos intentando desarrollar se necesita un mecanismo que ayude al documentalista a delimitar el grado de iconicidad que el autor ha decidido incorporar a su obra desde diver-

sos puntos de vista diferentes. Es una cuestión importante, pues de la forma del signo (insistimos, el dibujo) dependerá de manera muy importante su significado.

---

**«Leer cómics, entenderlos y comprenderlos (y por lo tanto apreciarlos y respetarlos) necesita de la enseñanza mínima de una serie de códigos»**

---

Volvemos de esta forma la vista a la obra de **McCloud** (1995) ya que incorpora un modelo muy interesante de análisis icónico al establecer un área triangular en la cual incorporar los diferentes niveles icónicos aplicables al cómic y que nos servirá como punto de partida para nuestra propuesta metodológica. En realidad, lo que **McCloud** hace es interpretar a su manera el triángulo semiótico propuesto con anterioridad (y extraído de la semiótica clásica) aplicándolo de forma inteligente a los cómics y estableciendo una clasificación de los dibujos (signos, que él llama iconos) dependiendo del grado de relación entre el significante y el referente teniendo en el horizonte, de forma clara y no reconocida, dicho triángulo semiótico. Propone dos formas de abstracción, o fases icónicas:

—Una, partiendo de la base, más concretamente del ángulo izquierdo inferior del triángulo (donde se situaría el dibujo realista), hacia el vértice superior (la abstracción). En este caso se pasa de un grado máximo de realismo (más cercano al referente) al de abstracción completa donde no existe imitación material alguna.

—La segunda sería aquella que, partiendo del mismo vértice inferior, fuera regulándose gradualmente, pasando por la caricatura, hasta el mismo significado, situado en el mundo de las palabras, de los símbolos (ángulo inferior derecho).

De esta forma, se obtiene lo que él llama *Big Triangle*, cuya representación gráfica simplificada la podemos ver en su página web.

<http://www.scottmccloud.com/inventions/triangle/triangle.html>

### 7.3.3. Estableciendo el área de estilo

En nuestro camino en busca de unas mínimas nociones teóricas a la hora de determinar el nivel de iconicidad de las imágenes presentes en los cómics llegamos al final. Una vez vistas las consecuencias que conlleva el proceso creativo desde el punto de vista de la teoría general de la imagen, el modelo semiótico del signo y partiendo del área planteada por **McCloud**, nos encontramos con un triángulo cuyos vértices estarían conformados por el realismo, la abstracción (conceptual) y la caricatura, que se corresponden con los

tres estadios en los cuales es posible encontrar el dibujo (signo) dentro de un cómic, dependiendo de su grado de similitud con respecto al referente. Así pues, aplicando lo visto hasta ahora y realizando una adaptación tanto del triángulo semiótico como de la propuesta de **McCloud** en la creación de un área donde incorporar los diferentes estilos dentro del cómic, obtenemos el siguiente resultado (segunda fase de la figura 8):

a. Realismo: tomando como punto de partida el realismo del dibujo, entendido como el grado de imitación de éste con respecto su referente —nunca sería un realismo exacto— se partiría de un grado máximo situado en el ángulo inferior izquierdo (identificación).

b. Caricatura: permite que el lector reconozca el referente mediante la activación de una serie de valores identificables que se encuentran en mayor o menor grado en el motivo representado. La línea inferior del triángulo estaría regida por la separación entre el realismo máximo que permitiera un dibujo y la caricatura entendida como la interpretación de la realidad, como exageración de las características del referente que incluso es posible utilizarla para remarcar sus rasgos psicológicos, potenciando algunas de sus características mediante figuras retóricas como la hipérbole gráfica fundamentalmente (Abreu, 2001a) y algo muy importante: no tiene por qué tener una finalidad humorística.

En nuestro caso se ha decidido elegir la caricatura como pertinente para el área de representación en el vértice inferior derecho en vez del símbolo esquemático (como hace **McCloud**) por 4 razones principalmente:

b.1. La primera es que, como ya se ha dejado indicado, el uso de símbolos y códigos en los cómics será definida en el punto siguiente y queda fuera del área del triángulo en tanto en cuanto las relaciones entre signo y significado no son fáciles de establecer sin necesidad de atender a convenciones culturales, ya que se pierde por completo la figura del referente (recordemos el nivel 4 de la propuesta de Villafañe y Minguéz).

b.2. En segundo lugar, **McCloud** entiende la caricatura como una "amplificación por medio de la simplificación" (1995, p. 30) aunque acto seguido afirma que "cuando abstraemos una imagen mediante la caricatura, lo que hacemos no es tanto suprimir detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles", en tal caso, ¿hablamos de simplificación o de amplificación o exageración? Son cosas diferentes. Para poder establecer un marco válido en donde ubicar la caricatura habría que volver la vista hacia los estudios de Peláez o Abreu. Ambos proponen varias definiciones acerca de lo que podemos entender como caricatura dependien-

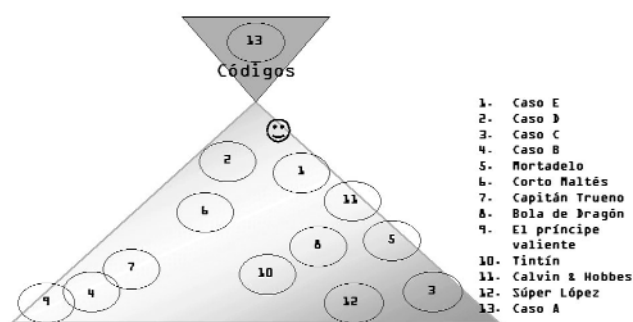


Figura 9. Nuestra propuesta de área de estilo

do de sus características y géneros. En nuestro caso, y sin entrar tanto en profundidad (sobre todo dejando de lado connotaciones formales, plásticas y temáticas) tomaremos el significado del concepto caricatura tal y como se ha explicado en el punto b.

b.3. En relación directa con el punto anterior, sólo aplica su teoría de clasificación a las facciones de las caras de los personajes. Así, incorpora a *Tintín* en el área del triángulo más cercana al esquematismo. Es cierto que la cara de dicho personaje es muy básica (apenas un punto, una ralla para la nariz y la boca), pero esta apreciación conlleva básicamente los siguientes problemas:

—El mundo de *Tintín* se caracteriza por su alto grado de detalle y realismo. Aunque **McCloud** es consciente de ese dato, lo que él llama "enmascaramiento", en un análisis de contenido basado en el nivel icónico debemos buscar un punto más intermedio. Por otra parte, en los cómics de *Tintín* también aparecen personajes de corte más realista e incluso caricaturesco.

—Si tuviéramos en cuenta nuestro análisis de contenido sólo bajo esta valoración, dibujos tan dispares como los de *Tintín* y los de la colección de *Shin Chan* ocuparían un área afín, algo que, tal y como podemos comprobar comparando las figuras 2 y 5, no tiene justificación alguna.

b.4. Por último, en su escala de valores propone un salto tremendo entre la caricatura en su mínima expresión —un círculo con dos puntos (ojos) y una raya (boca)— y la palabra misma, entendiendo el concepto de iconicidad en el sentido contrario que los estudiosos de la semiótica.

c. Abstracción: si en la base del triángulo (línea horizontal) nos encontramos la abstracción mediante la exageración de los rasgos de la caricatura partiendo del realismo icónico y sin dejar de ser arte figurativo, en la vertical se encuentra el reduccionismo, la simplificación de las formas que nos lleva (desde cualquiera de sus vértices: el realismo o la caricatura) a la abstracción conceptual (al arte abstracto no figurativo), a la interpretación del significado y donde el referente se

pierde. Esta es otra de las razones por las que no compartimos la teoría de **McCloud**, en el sentido de que él propone dos métodos de reducción que en definitiva son uno solo: la esquematización, hasta su mínima expresión del tema representado, es decir, el referente.

Estas diferencias tienen consecuencias muy directas en la definición del área triangular que plantea **McCloud** y que aquí estamos revisando para proponer un nuevo método. Por ejemplo, dicho autor incorporaba dentro de su triángulo, en el vértice inferior derecho, la imagen de la cara sonriente que en nuestro caso (ver figura 9) se encuentra casi en la zona más alta del triángulo, ya que dicha imagen es muy esquemática, muy reducida en sus rasgos, con unas connotaciones abstractas muy fuertes, muy alejado del realismo y más pegada al lado del triángulo correspondiente a la reducción proveniente de la caricatura. En el lugar donde **McCloud** ponía dicho signo, en nuestro caso se ha puesto un dibujo caricaturesco muy marcado como es el caso de *Astérix*, o *Súper López* (por poner dos ejemplos conocidos por todos fuera del mundo de los cómics).

Una vez llegados a este punto y para finalizar, ¿cómo afecta todo esto a nuestro ejemplo propuesto al comienzo de este apartado? Si volvemos a los caballos representados en la figura 7 (casos a, b, c, d y e) y teniendo en cuenta el área compuesta por los tres vértices anteriores, su distribución queda de la forma que mostramos en la figura 9, junto con otros ejemplos de cómics muy populares que sirven de guía.

La pregunta que ahora toca plantearse es si es posible la cuantificación de todo este proceso para su representación en el análisis de contenido. Sin embargo, la respuesta a esta cuestión será ofrecida en posteriores trabajos más enfocados al procedimiento práctico.

### 7.3.4. Análisis de los códigos

Códigos ideográficos	
Pictogramas	Ideogramas

Tabla 1. Ibáñez, Francisco. *Los vikingos*. Barcelona: Ediciones B, 2001. Goscinny, René; Uderzo, Albert. *Astérix legionario*. Barcelona: Grijalbo-Dargaud, 1995. Munuera, José Luis. *La ruta hacia El Dorado*. [s. l.]: Salvat, 2000.

Una vez establecidas las oportunas relaciones en el aspecto gráfico, hay que intentar obtener un área efectiva donde ubicar lo que según el esquema de **Villafañe** y **Mínguez** se corresponde al nivel 4 en el grado de iconicidad y que ellos llaman pictogramas. Para establecer una zona concreta en la que disponerlos debemos volver a la semiótica, ya que aquí encontramos la respuesta válida. En realidad, lo que estos autores llaman pictogramas se dispone dentro de un tipo de símbolo que los engloba: los códigos. Al hablar de códigos hay que hacerlo desde el punto de vista de un tipo de signo especial donde es necesaria una enseñanza previa de sus características para poder establecer su significado, pues no existe correlación directa con el referente. Partimos de esta forma de la breve clasificación que hace **Colle** (1999c) de lo que llama códigos ideográficos y basada según él en la semiología icónica de **Eco**, **Mounin**, **Prieto** y **Bonin**:

—Códigos ideográficos: su significado es inequívoco y utilizan figuras analógicas fácilmente reconocibles (por ejemplo la señal de "cuidado niños" donde aparece la silueta de unos niños, con lo que ya existe un referente). **Colle** distingue entre pictogramas ("indican la clase de los objetos materiales semejantes que representan de forma más o menos esquemática") e ideogramas (donde se asume una función simbólica con cierto nivel de abstracción, ya que se utilizan referentes pero el significado no tiene relación directa con él). Llegados a este punto cabría preguntarse si las onomatopeyas no son en realidad un tipo de código especial. En la tabla 1 observamos cómo el cómic las ha adoptado sin problemas dentro de su sintaxis particular.

Leer cómics, entenderlos y comprenderlos (y por lo tanto apreciarlos y respetarlos) necesita de la enseñanza mínima de esta serie de códigos que nos permitan llegar a disfrutar al máximo de la narración. Y no sólo es importante conocerlos para recrearnos en su lectura, sino que el documentalista también debe familiarizarse con ellos. Estos códigos de lectura/interpretación también existen en otros medios y artes, no es algo único ni original de la historieta. Su comprensión y correcta deducción es lo que nos hace entender una obra de arte: un cuadro realista, una obra conceptual o abstracta, una ópera, una película "difícil", una obra de teatro, etc.

### 7.4. Consideraciones finales en la indización visual

Los cómics, como cualquier otra manifestación artística, son un reflejo de la sociedad y el tiempo en el que se han creado. Repasando definitivamente toda la información relacionada con la indización visual de la obra, nos suministra muchísima información respecto a cuestiones como:



—Ideología: por poner sólo un ejemplo, mucho se ha escrito sobre la supuesta defensa de valores fascistas en *Tintín*, y más aún después de que en su primera aventura *Tintín en el país de los soviets*, los soviéticos fueran representados poco menos que como auténticos demonios; o *Tintín en el Congo*, donde la superioridad del mundo occidental contrastaba de forma considerable con el carácter caricaturesco de los africanos bajo un contexto colonial que hoy día podría resultar grotesco e inaceptable, por no hablar de la enorme cantidad de animales que *Tintín* mataba sólo porque sí. De cualquier forma, los superhéroes americanos tampoco se salvan de su naturaleza *fascistoide*, aunque a algunos les parezca que no.

—Arquitectura: éste es un punto importante desde siempre y que suele ser motivo de interés por parte de algunos autores que ponen especial énfasis en obtener un grado de detalle óptimo ya sea en cómics históricos o de ficción. Por ejemplo, el clásico *Little Nemo in Slumberland* de **Windsor McCay** (1905) se caracterizaba por la profusión de detalles en los fondos, sobre todo de edificios de estilo *art decó*; o incluso es posible que los edificios puedan llegar a convertirse casi en un personaje más de la historia, como en el caso de la obra de **Katsuhiko Otomo** *Pesadillas*. Éstos son sólo unos ejemplos entre miles<sup>19</sup>.

—Costumbres y modos de vida: en la actualidad está de moda dentro del cómic un género supuestamente nuevo, el llamado *slice of life*. Suele ser un "pequeño trozo de vida", lo que en otros tiempos se llamaba "costumbrista", donde se nos muestra a los personajes dentro de un contexto de cotidianidad cercana. En muchos casos nos encontramos con auténticas muestras de formas de vida especialmente interesantes, sobre todo cuando el cómic proviene de Japón y es posible comparar los diferentes estilos de vida entre oriente y occidente. Un ejemplo cercano lo podemos encontrar en muchos de los cómics editados por la desaparecida editorial *Bruguera* donde el ambiente picaresco de la España de los años 60 se nos mostraba bajo una perspectiva irónica y con un humor muy negro en ocasiones.

—Contexto social y tecnológico: medios de transporte, organización de las ciudades, roles sociales, contexto político, etc., son muchas veces reflejados con una gran profusión de detalles digna de admiración.

—La información visual, tratada de forma global, tomando la obra como un todo y tal cual nos llega, puede provocar en el lector una serie de sensaciones diferentes dependiendo del estilo de dibujo de cada autor. Estas connotaciones en el significado dependiendo de su grado de iconicidad (no nos referimos al conte-

nido subjetivo, ni mucho menos) deben ser recogidas lo más fielmente posible, pues de ello dependerá directamente la calidad del análisis de contenido.

—El lenguaje del cómic se sirve de una serie de símbolos o códigos gráficos que le son propios y que han sido desarrollados por él para expresar sentimientos, estados de ánimo, sonidos, etc., toda esa información ha de ser codificada convenientemente con la vista puesta en su posterior utilización para, por ejemplo, estudios históricos relacionados con la evolución de la sintaxis utilizada.

Para terminar, comentar que esta información es especialmente importante en aquellas narraciones que se desarrollan en un ambiente histórico. En este sentido, se suele llevar a cabo un proceso de documentación lo más riguroso posible a la hora de intentar plasmar luego en imágenes, y de la forma más fidedigna posible, el ambiente, contexto, situaciones y objetos que existieron realmente. Es justo corresponder a ese trabajo de recopilación precedente a la realización del trabajo gráfico, y el documentalista debe ser capaz de identificar esos elementos visuales y codificarlos en la indización para que luego puedan ser recuperados. Por dejar indicado tan sólo un ejemplo de este proceso de documentación, uno de los autores más importantes en este país, **Carlos Jiménez**<sup>20</sup>, para la elaboración del álbum *Bandolero*<sup>21</sup> (inspirado en las andanzas reales de Juan Caballero, bandolero andaluz del siglo XIX) llevó a cabo una extensa labor fotográfica de los paisajes donde luego iba a desarrollar la historia, así como una recopilación de material sobre vestimentas, armas y otros detalles relacionados con la época concreta<sup>22</sup>.

## 8. Conclusiones

Tal y como hemos venido comprobando durante estas páginas, el cómic es un medio muy rico en información y que hasta ahora apenas ha sido valorado lo suficiente. Partiendo de su doble naturaleza se han esbozado las líneas básicas que deben estar presentes en el análisis de contenido, haciendo especial hincapié en el estudio gráfico de la obra. En este sentido, se ha tenido que recurrir a la teoría de la imagen en sus diferentes ramificaciones dependiendo de la profundidad del análisis:

—A nivel global hay que tener en cuenta los estudios semióticos estructuralistas que, partiendo del signo, han propuesto una serie de valores que afectan directamente al contenido de la obra.

—En un nivel más profundo, pero sin llegar al análisis de la viñeta, y partiendo principalmente de los estudios iconográficos de **Panofsky**, se ha propuesto como interesante el análisis de estereotipos o motivos gráficos a los que de forma recurrente acude el cómic

## Versión online de EPI

Existe una versión electrónica de *El profesional de la información*, de uso gratuito para la mayoría de los suscriptores (empresas, organismos, instituciones), que pueden acceder a través de internet a los textos completos y materiales gráficos publicados en la revista.

Más información en:

<http://www.szp.swets.nl/szp/journals/pi-11.htm>

<http://www.szp.swets.nl/szp/frameset.htm?url=/szp/eproducts/licence.htm>

<http://www.extenza-eps.com/extenza/contentviewing/viewJournal.do?journalId=65>

para incorporar los personajes dentro de la propia narración.

—Al mismo nivel que el anterior (con la vista puesta en la estructura visual del cómic) también ha de tenerse en cuenta la utilización de códigos visuales cuyos significados han de ser aprendidos para su correcta comprensión.

Todos estos puntos, junto con el resto de aspectos tratados en este artículo, conforman un rico y variado panorama informativo al que hay que dar una solución metodológica que permita su correcto tratamiento documental. Por todo ello, y debido a la irremediable pérdida de información que se está produciendo, sería necesario plantearse seria y rigurosamente la creación de un centro que a nivel nacional (tal y como ocurre en otros países) que recogiera y se encargara de analizar convenientemente la producción editorial. Para ello se debería contar con el apoyo de las organizaciones que ya existen y de todos los expertos que en la actualidad se dedican al estudio y promoción del cómic, independientemente de la corriente teórica seguida, para la puesta en común de un proyecto en el cual todas las líneas de investigación se sintieran cómodas, representadas y se planteen objetivos finales consecuentes, para lo cual sería necesario un acuerdo común entre todos ellos, algo que, a día de hoy, probablemente sea lo más difícil y utópico de todo.

**Agradecimientos:** quisiera agradecer muy sinceramente la amabilidad y la ayuda prestada por **Antonio Altarriba** para la realización de este trabajo. Muchas gracias por todo.

## Notas

1. La situación académica con respecto a los artículos aparecidos en las revistas especializadas en cómic no es la deseable, por mucho que a algunos no les guste oírlo. Una breve incursión en bases de datos especializadas (por ejemplo de biblioteconomía, documentación o arte, por ser las

áreas más afines a nuestro estudio) nos hace ver claramente que la aceptación de estos trabajos es más bien nula. Un breve panorama de esta situación lo vemos en: **Castillo Vidal, Jesús**. "Recomanacions per a la publicació de revistes de recerca sobre historietas: consells per a l'estandardització". En: *Item*, 2003, setembre-desembre, n. 35, pp. 99-119.

2. **Ellis, Allen**. *Comic art in scholarly writing. A citation guide*. 1999. <http://www.comicsresearch.org/CAC/cite.html>

**Scott, Randall W**. *Comics librarianship. A handbook*. Jefferson; London: McFarland & Company, 1990.

**Castillo Vidal, Jesús**. *Cómics y bibliotecas 1 y 2*. 2002.

<http://www.absysnet.com/tema/tema13.html>

<http://www.absysnet.com/tema/tema15.html>

3. **Francisco Naranjo**, en relación a esta situación, comenta: "Al parecer, estamos condenados a reivindicar eternamente la dignidad de la historieta como vehículo expresivo, como medio adulto, y también a sacar a relucir los mismos lugares comunes una y otra vez" ("Seis guiones y alguna reflexión". En: *Clij, Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 1996, julio-agosto, n. 85, p. 38). Palabras dichas en 1996 que tienen validez aun hoy en día, y que en el fondo son similares a las que **Terenci Moix** lanzó en 1968 en su obra *Los cómics. Arte para el consumo de formas pop* (Madrid: Jarama, 1968); y que por cierto tampoco difieren mucho de lo que expresó **Eco** en *Apocalípticos e integrados*, aún hace más tiempo, ya que su primera edición data de 1964. Es evidente que el contexto del cómic ha agotado, por reiteración y probablemente mal uso, sus fórmulas de divulgación y que deben buscarse nuevos caminos (algo que sí intenta magistralmente **McCloud**, 2001). No se puede explicar cómo es posible que se lleven utilizando durante 40 años los mismos argumentos no sólo sin conseguir resultados positivos, sino además con una pérdida de lectores cada vez mayor en todos los países.

4. Para ver algunas de estas iniciativas: **Castillo**, 2002. <http://www.absysnet.com/tema/tema15.html>

5. En relación a este punto, en octubre de 2003 lancé un mensaje a la lista *Iwetel* para que profesores de universidades españolas de asignaturas relacionadas con la indización de imágenes se pusieran en contacto conmigo. La propuesta era preguntarles directamente sobre la incorporación del cómic como objeto de estudio. De las pocas respuestas recibidas se sacaba la conclusión de que el cómic, por los motivos que fueran, no se nombraba durante el transcurso de las clases.

6. Existen numerosísimos textos que analizan, con mayor o menor rigurosidad, este alumbramiento americano de los cómics y cuya enumeración aquí no tendría sentido. Sin embargo, a quien quiera profundizar sobre el tema le recomendamos la lectura de **Blackbeard** (1982) aun a pesar de la visión parcial que escoge el autor.

7. Los expertos reunidos fueron: **David Pascal, Claude Moliterni, Richard Marshall, Maurice Horn, Vasco Granja, Dennis Gifford, Luis Gasca, Álvaro de Moya, Claudio Bertiere, Rinaldo Traini y Javier Co-**

**ma.** Información extraída de: **Coma, Javier.** "1996 centenario de los cómics". En: *Zona 84*, n. 68, pp. 65-68.

8. Lo que sí es cierto es que el nombre contemporáneo de los cómics, o más bien de esta palabra, procede de las *daily strips* (tiras diarias de prensa) o *comic strip* (por su carácter cómico) que eran publicadas en periódicos de amplias tiradas. No cabe duda de que la floreciente industria periodística y de los medios de comunicación de masas en EUA a finales del XIX y principios del XX favoreció el rápido desarrollo de los cómics y su popularización; aunque de ahí a decir que su nacimiento se produjo en una fecha, lugar y momento tan concretos es un poco arriesgado. Lo que no admite discusión es que la industria del cómic nació y creció en los EUA. Para comprender más este hecho se recomienda la lectura de **Marschall, Richard.** "Origen y desarrollo de la serie en tiras diarias". En: *Historia de los cómics*, v. 1. Barcelona: Toutain, 1982-1983, pp. 29-36.

9. La obra de **Gasca y Gubern** (1994) es muy interesante al respecto de estos dos puntos, pues hacen una recopilación bastante completa de estos elementos.

10. Es recomendable la lectura de los capítulos 3 y 4 del excelente libro de **Scott McCloud** *Cómo se hace un cómic* (ver bibliografía). Es una obra especialmente original por dos motivos: primero por la consistencia de su discurso y por las ideas tan importantes que presenta y en segundo lugar por la forma en la que las expone: es un cómic en sí mismo.

11. La cita la recoge **Gombrich** del *Tratado de pintura* llevado a cabo por **Melzi**, discípulo de **Leonardo**, a partir de los pensamientos de éste.

12. En relación a este punto, es muy interesante la lectura del capítulo 2 de **Gubern** (1988).

13. Como nota curiosa, es posible consultar muchas de estas onomatopeyas en el diccionario *Ka-boom*, donde se hace una recopilación de las más utilizadas dentro del ámbito anglosajón. De cualquier forma no supone problema alguno adaptarlo a nuestro contexto pues, como afirma **Guiral** (1999) "los cómics de todo el mundo han adoptado las onomatopeyas de origen inglés".  
<http://collection.nlc-bnc.ca/100/200/300/ktaylor/kaboom/kaboomhome.htm>

**Guiral, Antoni.** *Terminología (en broma pero muy en serio) de los cómics*. [s. l.]: Funnies, 1999.

14. Por ejemplo, en las historias largas clásicas de *Mortadelo y Filemón* que empezaron a ser serializadas por capítulos en 1969 inicialmente en la revista *Gran Pulgarito*, un título gráficamente sobrecargado con imágenes nos anticipaba que ésa era una *historia larga*. El dato exacto de la publicación ha sido extraído de: **Moreno Santabábara, Federico.** "Grandes personajes del cómic: Mortadelo y Filemón". En: *Comix internacional*, 1983, noviembre, n. 36, pp. 73-74.

15. Se ha escrito mucho sobre el tema de los cómics sobre mujeres o sobre la presencia de éstas en el cómic. Durante el año 2003 las organizaciones *Cecu-Acurema* realizaron un estudio en este sentido: *La imagen de la mujer en los cómics* que muchos no supieron, o quisieron, entender. Además, un breve pero interesante artículo relacionado con la presencia estilizada de la mujer lo tenemos en: **Robbins, Trina.** "Gender differences in comics". En: *I&N, Image and narrative*, 2002, n. 4.  
<http://www.imageandnarrative.be/gender/trinarobbins.htm>

16. Para ver un completísimo repertorio y recopilación de estereotipos ver: **Gasca; Gubern**, 1994.

17. Está claro que si a un bosquimano recién salido de su poblado le ofreciéramos un cuadro de la Última cena, no tendría ni idea de lo que dicho cuadro representa. Pero, ¿el cuadro es subjetivo? de ninguna manera.

18. Hay que advertir que existen muchas variaciones en cuanto al nombre otorgado a cada uno de los vértices dependiendo de cada autor. Para una sencilla explicación de estos conceptos ver **Peña**.

19. En 1985 *Norma Editorial* realizó un especial muy interesante sobre arquitectura y cómic dentro de un número especial de la revista de cómics *Cairo*, ya desaparecida.

20. Autor recientemente galardonado con la Medalla de Oro de las Bellas Artes.  
<http://www.boe.es/boe/dias/2003-12-20/pdfs/A45377-45377.pdf>

21. En 2002 la editorial *Glénat* ha publicado una nueva edición.

22. **Coma, Javier.** "Bandolero. Carlos Giménez retorna a la aventura con la historia de un personaje real". En: *Zona 84, almanaque 1987*, pp. 68-71.

## Bibliografía

**Abreu Sojo, Carlos.** "Periodismo iconográfico (VII). Hacia una definición de caricatura (1)". En: *Revista latina de comunicación social*, 2001a, abril, n. 40.

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina40abr/102cabreuvii.htm>

**Abreu Sojo, Carlos.** "Periodismo iconográfico (VIII). Hacia una definición de caricatura (y2)". En: *Revista latina de comunicación social*, 2001b, mayo, n. 41.

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina41may/50abreu8.htm>

**Altarriba, Antonio.** "Características del relato en el cómic". En: *Neuróptica, estudios sobre el cómic*, 1983, n. 1, pp. 9-38, (separata).

**Altarriba, Antonio.** "La historieta. Una manera distinta de contarla". En: *Una mirada a la historieta*. Barcelona: Ficomic, 1998.

**Barbieri, Daniele.** *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1991.

**Blackbeard, Bill.** "Niños, capitanes y sombreros de hojalata. Un planteamiento de aquellos días burlescos de los cómics". En: *Historia de los cómics*, v. 1. Barcelona: Toutain, 1982-1983, pp. 1-8.

**Calabrese, Omar.** *Cómo se lee una obra de arte*. Madrid: Cátedra, 1994.

**Caldera Serrano, Jorge.** "Incidencia angular y planos en la descripción de imágenes en movimiento para los servicios de documentación de las empresas televisivas". En: *Biblos*, 2002, julio-septiembre, n. 13.  
<http://www.documentalistas.com/web/biblos/articulos/13/B13-02.pdf>

**Colle, Raymond.** "El contenido de los mensajes icónicos. Introducción y capítulo 1". En: *Revista latina de comunicación social*, 1999a, junio, n. 18.  
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999gjn/76coll/intro.htm>

**Colle, Raymond.** "El contenido de los mensajes icónicos (2). El discurso icónico como totalidad". En: *Revista latina de comunicación social*, 1999b, julio, n. 19.  
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999fjl/63col/analim2/aci2.htm>

**Colle, Raymond.** "El contenido de los mensajes icónicos (3). El significado denotado". En: *Revista latina de comunicación social*, 1999c, agosto, n. 20.  
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999eag/51col/analim3/aci3.htm>

**Colle, Raymond.** "El contenido de los mensajes icónicos (4). Los significados connotados". En: *Revista latina de comunicación social*, 1999d, septiembre, n. 21.  
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999dse/39colle/analim4/aci4.htm>

**Colle, Raymond.** "El contenido de los mensajes icónicos (y 5). Mensajes verbo-icónicos". En: *Revista latina de comunicación social*, 1999e, octubre, n. 22.  
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999coc/25colle/analim5/aci5.htm>

**Colomer, Teresa.** "Texto, imagen, imaginación". En: *Clij, Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, n. 130, pp. 7-17.

**Coma, Javier.** "Las conexiones entre cómics y cultura. Relativismos geográficos, históricos y estéticos". En: *Clij, Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 1989, n. 6, pp. 8-13.

**Coma, Javier.** "Mitos y géneros de testimonio cotidiano. La forma americana de vida en el joven sistema de los cómics". En: *Historia de los cómics*, v. 1. Barcelona: Toutain, 1982-1983, pp. 57-64.

**Córtez Espinoza, Carla Cecilia.** "La historieta. Una aproximación a su realidad". En: *Segundo encuentro Universidad Católica Boliviana. Diagnóstico y agenda de la investigación comunicacional en Bolivia*, 2000.  
<http://www.red-aboic.org/cortez.pdf>

**Chaumier, Jacques.** *Análisis y lenguajes documentales: el tratamiento lingüístico de la información documental*. Barcelona: Mitre, 1986.

**Dematei, Marcelo.** *La forma contenida: el lenguaje. Algunos conceptos básicos para el desarrollo de formal de una historieta*.  
<http://www.farc.edu.uy/estructura/talleres/parodi/teorico/comic.htm>

**Eco, Umberto.** *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen; Tusquets Ediciones, 2001.



**Taylor & Francis The Netherlands**, editora de esta revista, tiene encargada la distribución de sus publicaciones a la siguiente empresa:

**Extenza-Turpin.** Stratton Business Park, Pegasus Drive, Biggleswade, Bedfordshire SG18 8QB, Reino Unido.

Servicio usuarios: Tel.: +44-1767-60 49 51

Centralita: Tel.: +44-1767-60 48 00

Fax: +44-1767-60 16

[subscriptions@extenza-turpin.com](mailto:subscriptions@extenza-turpin.com)

Rogamos a nuestros suscriptores que para solventar cualquier asunto administrativo se dirijan siempre directamente a **Extenza-Turpin**. Recordamos que continúan en funcionamiento los números de teléfono de atención al suscriptor en Barcelona:

Tel.: +34-932 081 970; fax: 932 081 971

**Eco, Umberto.** *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen, 1995.

**Eisner, Will.** *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 1996.

**Flórez, Florentino.** "Narración y narrativa (I)". En: *El wendigo*, 1999, n. 81, pp. 22-29.

**García Jiménez, Jesús.** *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1996.

**Gasca, Luis; Gubern, Román.** *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 1994.

**Gerbier, Laurent.** "Découpage fantastique et continuité graphique dans la bande dessinée". En: *I&N, Image and narrative*, 2001, n. 2.  
<http://www.imageandnarrative.be/fantastiquebd/laurentgerbier.htm>

**Gombrich, Ernst H.** "Pintura en las paredes. Medios y fines en la historia de la pintura al fresco". En: **Gombrich, Ernst H.** *Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación*. Barcelona: Random House Mondadori, 2003.

**Gubern, Román.** *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Lumen, 1988.

**Gubern, Román.** *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, 1992.

**Lefèvre, Pascal.** "Narrations in comics". En: *I&N, Image & narrative*, 2000, agosto, n. 1.  
<http://www.imageandnarrative.be/narratology/pascaldefevre.htm>

**Leverette, Marc.** "Towards an ecology of understanding: semiotics, medium theory, and the uses of meaning". En: *I&N, Image and narrative*, 2003, n. 6.  
<http://www.imageandnarrative.be/mediumtheory/marclerverette.htm>

**Magariños de Morentin, Juan A.** *Operaciones semióticas en el análisis de las historietas*.  
<http://www.magarios.com.ar/opera.htm>

**Martín Lalanda, Javier.** "El cómic, literatura visual". En: *Clij, Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, 1993, enero, n. 12, p. 12-19.

**McCloud, Scott.** *Cómo se hace un cómic*. Barcelona: Ediciones B, 1995.

**McCloud, Scott.** *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma, 2001.

**Merino, Ana.** *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra, 2003.

**Moulis, Anne-Marie.** "L'analyse documentaire des images animées". En: *Documentaliste, sciences de l'information*, 1999, v. 36, n. 3, pp. 171-178.

**Panofsky, Erwin.** *Estudios sobre iconología*. Madrid: Alianza Editorial, 1992.

**Peláez Malagón, J. Enrique.** "El concepto de caricatura como arte en el siglo XIX". En: *Sincronía*, 2002, primavera.

<http://sincronia.cucsh.udg.mx/caricatur.htm>

**Pepino Barale, Ana María.** "Didáctica del lenguaje de los medios de comunicación masiva". En: *Tempo*, 2000, febrero.  
<http://www.uam.mx/difusion/revista/feb2000/pepino.html>

**Pinto Molina, María; García Marco, Francisco Javier; Agustín La-cruz, María del Carmen.** *Indización y resumen de documentos digitales y multimedia: técnicas y procedimientos*. Gijón: Trea, 2002.

**Peña, Jorge.** "Perspectivas acerca de la influencia de los medios de comunicación de masas en la opinión pública". En: *Revista MAD, magíster en antropología y desarrollo*, 2000, n. 2.  
<http://rehue.csociales.uchile.cl/publicaciones/mad/02/paper06.htm>

**Prette, Carla; Giorgis, Alfonso.** *Leer el arte y entender su lenguaje*. Madrid: Susaeta, 2002.

**Rodríguez Bravo, Blanca.** *El documento, entre la tradición y la renovación*. Gijón: Trea, 2002.

**Rodríguez Bravo, Blanca; Díez Díez, Ángela.** "Los contenidos audiovisuales y multimedia en el currículum de biblioteconomía y documentación de la Universidad de León (Spain)". En: *World library and information congress: 69th Ifla general conference and council*, 2003.  
[http://www.ifla.org/IV/ifla69/papers/001s-Bravo\\_Diez.pdf](http://www.ifla.org/IV/ifla69/papers/001s-Bravo_Diez.pdf)

**Schmidhuber de la Mora, Guillermo.** "Apología de las didascalias o acotaciones como elemento sine qua non del texto dramático". En: *Sincronía*, 2001, invierno.  
<http://sincronia.cucsh.udg.mx/schmid2.htm>

**Steimberg, Oscar.** "Sobre algunos temas y problemas del análisis del humor gráfico". En: *Signo y seña*, 2001.  
<http://www.tebeosfera.com/Documento/Articulo/Academico/04/Steimberg.pdf>

**Thomas, Karin.** *Hasta hoy: estilos de las artes plásticas en el siglo XX*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1988.

*Un siglo en viñetas. Guía de explotación didáctica*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1997.

**Valle Gastaminza, Félix del.** "El análisis documental de la fotografía". En: *Cuadernos de documentación multimedia*, n. 2, 1993.  
<http://www.ucm.es/info/multidoc/proffvalle/artfot.htm>

**Villafañe, Justo; Mínguez, Norberto.** *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1996.

**Jesús Castillo Vidal, Servicios de Teledocumentación Baratz, Área de bibliotecas.**  
[jcastillo@baratz.es](mailto:jcastillo@baratz.es)